WYGRAJ KARTĘ MUZYCZNĄ SOUND VISION 16 VDSP - PATRZ STR. 42

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

11/95

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

COMMAND & CONQUER





WORMS



HEART OF DARKNESS

RELACJA Z TARGÓW ECTS '95

MARKSOFT

ul. Lipińska 2
00-968 WARSZAWA
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90
fax (0-22) 663-92-98

1000 GIER

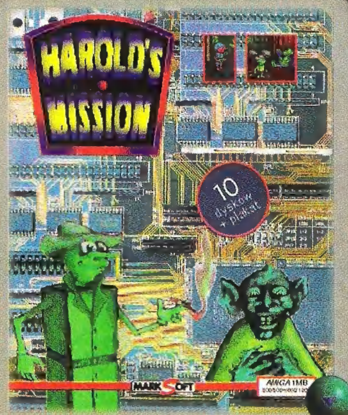
MARKSOFT

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

HAROLD'S MISSION

Ponad 100 lokacji, bogata oprawa dźwiękowa, wiele humoru, 10 dysków, plakat – to wszystko gwarantuje znakomitą zabawę na długie zimowe wieczory.

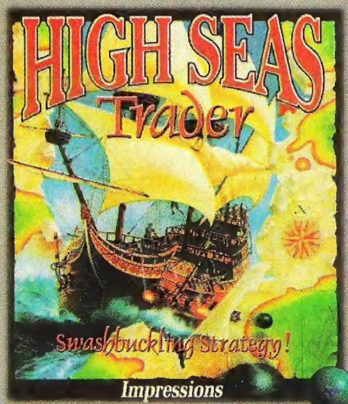
PC - cena 53,00zł
Amiga 1MB - cena 51,20zł



HIGH SEAS TRADER

Powiew wielkiej przygody. Handel, strategia i bitwy morskie. Poszukujesz skarbów i walczysz z piratami.

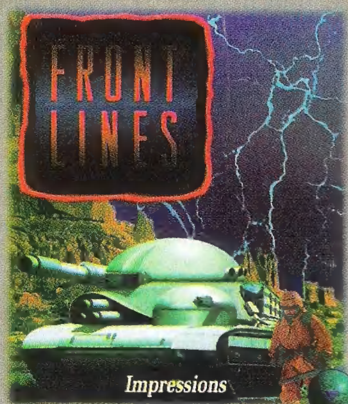
PC - cena 58,50 zł
AMIGA - cena 1200 51,20 zł



FRONT LINES

Jest rok 2020. Gra „FRONT LINES" wprowadza nas w bezwzględny świat, w którym państwa, regiony i korporacje toczą zajadłe walki.

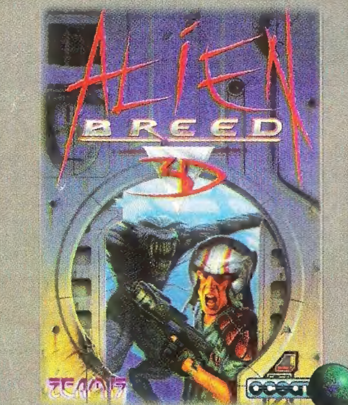
PC - cena 58,50zł



ALIEN BREED 3D

Gra na którą wszyscy czekali.16 dynamicznych, trójwymiarowych poziomów, wiele typów broni do wyboru i wciąż rosnące napięcie.

Amiga 1200 - cena 115,00 zł
Amiga CD 32 - cena 119,00 zł





WYGRAJ
KARTĘ MUZYCZNĄ



patrz str. 42

NOWOŚCI

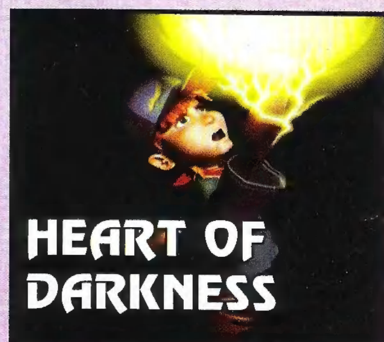
ECTS'95

nowości firm:
BLUE BYTE, ACTIVISION, OCEAN, ELECTRONICS ARTS, EMPIRE

ZAPOWIEDZI

W NUMERZE:









RECENZJE

SOLUCJE

OD REDAKCJI

Dziś krótko, bo czasu niewiele. Z marszu przechodzimy bowiem do przygotowywania numeru grudniowego. Będzie on na pewno grubszy i pełen świątecznych niespodzianek. Ale to dopiero za miesiąc. W tym numerze wszystko po staremu – dominuje tematyka niedawnych, londyńskich Targów ECTS, ponadto opisujemy trochę gierek starszych, trochę nowszych.

Paląca sprawa darmowych krążków CD dla prenumeratorów wyjaśni się na dniach. Niestety pisząc te słowa wciąż jeszcze czekamy na wspomniane płytki i zaraz po ich otrzymaniu roześlemy je prenumeratorom. Jeszcze raz przepraszamy za opóźnienia, a obiecane płytki otrzymacie na pewno.

Do następnego spotkania.

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A.

Prenumerata krajowa (I kwartał '96)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 listopada 1995 r.)

RELACJA Z TARGÓW ECTS 95

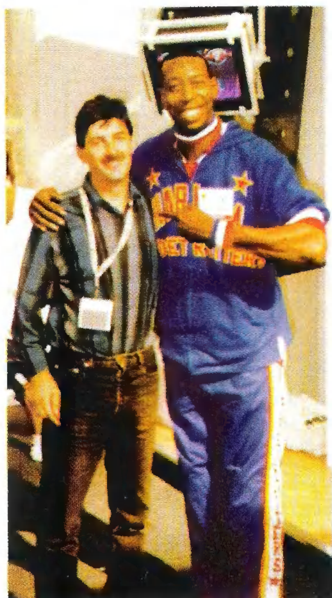
AUTUMN

CZĘŚĆ 2

W poprzednim numerze „GK" zamieściliśmy relację – na gorąco – z ostatnich Targów ECTS w Londynie. Teraz gdy trochę ochłonęliśmy, powracamy do tematu. Na nas największe wrażenie zrobiło nioczekiwane spotkanie z samym Richardem Garriotem, legendarnym twórcą słynnej sagi „Ultima". Tak się akurat składa, że ekipa „Gier Komputerowych" w składzie: Naczelny i Zastępca (niżej podpisani), nie od dziś zafascynowani jesteśmy ideą „Ultimy" i niejedno o tej wspaniałej serii wiemy. Zatem spotkanie Richardem Garriottem zrobiło na nas piorunujące wrażenie, ale zacznijmy od początku. Naczelny mozolnie przymierzający się do zrobienia kolejnej fotki do reportażu z Targów, nieźle się wkurzył, gdy nieoczekiwanie wpakował mu się w kadr jakiś gość. Już chciał zakląć szpetnie po polsku, gdy spostrzegł sympatyczną twarz Richarda Garriotta, który z przepraszającym uśmiechem szybko wmieszał się w tłum. Naczelnego dosłownie zamurowało i przez dłuższą chwilę nie mógł wydobyć z siebie głosu. Zanim doszedł do siebie, po Garriotcie nie było śladu. Wespół z Zastępcą rzuciliśmy się na poszukiwania. Dopadliśmy go dopiero w siedzibie firmy Virgin, gdzie z dużym zainteresowaniem grał i rozmawiał z autorem gry „Command & Conquer". Nie wypadało przeszkadzać, więc czekaliśmy cierpliwie...



Widok na halę targową


Rzuty Naczelnego wzbudziły podziw GLOBETROTTERSÓW

Po kilkunastu minutach zmagań z maszyną, Garriott momentalnie zawinął się i zniknął nam z oczu. Dopadliśmy go dopiero przy stanowisku Interplay, gdzie bez opamiętania giercował sobie w... „Caspra". Gierka owszem, owszem, nawet ładna, ale wierzcie nam, z „Ultimą" nie mająca nic wspólnego. Nie przeszkadzało to oczywiście bohaterowi naszej opowieści, który bawił się do... zawieszenia systemu. My tylko na to czekaliśmy. Osaczyliśmy gościa z dwóch stron, tak że musiał skapitulować. Zgodził się na udzielenie wywiadu bez używania siły, a tak poważnie to „Rysiek" w bezpośrednim kontakcie to niezwykle fajny facet – spontaniczny z dużym poczuciem humoru. Pogadaliśmy sobie dłuższą chwilkę, cyknęliśmy pamiątkowe fotki, a obszerniejszą relację znajdziecie w dalszej części tego numeru.

Po rozmowie z Richardem Garriottem mieliśmy tak odlotowe humory, że postanowiliśmy poszaleć w imponującym pojeździe kosmicznym ustawionym w centralnej części hali. Po odstaniu w długiej kolejce wtoczyliśmy się, wraz z kilkunastoosobową grupą, do wnętrza maszyny. Wyglądało to jak mini-kino z kilkoma rzędami foteli i centralnie umieszczonym ekranem. Po chwili drzwi bezszelestnie zasunęły się za śmiałkami, a po wstępie lektora traktującym o jakiejś napaści obcych na Ziemię itp. bzdurach, światło zgasło i rozpoczęło się... A niech to cholera weźmie (Naczelny), pojazd osadzony na hydraulicznych podnośnikach zaczął nagle wyczyniać rozmaite akrobacje, podczas gdy głos lektora oznajmiał nam, że już ich prawie mamy, na ekranie rozgrywały się sceny znane z gry „TERMINAL VELOCITY". Wszystko byłoby OK, gdyby nie koszmarny upał wewnątrz tej piekielnej maszyny. Spocone dłonie ześlizgiwały się z poręczy i obijaliśmy się o sąsiadów (a oni o nas). Naczelny dodatkowo walczył z neseserem, który nie wiedzieć czemu umieścił sobie na kolanach, a ten podczas nagłych zawirowań maszyny wbijał mu się w brzuch wywołując odruchy wymiotne. Ech, to było ekstra, ale dobrze, że się skończyło... Po tym ostrym odlocie Naczelny pobiegł czym prędzej do hotelu, aby przebrać się w cywilne ciuchy – nie, nie zarzygał, tylko spocił się jak cholera. Siłą rzeczy późniejsze zwiedzanie Targów miało charakter rozrywkowy. Przy wielu stoiskach rozstawione były maszynki do gier, gdzie można było (za darmo) nieźle sobie przyciąć, ale były też inne rozrywki. Przykładowo firma Acclaim wystawiła samochodzik Batmana, bajecznie oświetlony, przy którym najczęściej obfotografowywali się zwiedzający (w tym przedstawiciele polskiej prasy). Nam jednak bardziej do gustu przypadła gra w kosza. Taką właśnie formę promocji gry „NBA '95" wymyśliła sobie firma Acclaim. Ustawiono mianowicie kosz i do zabawy zaproszono publiczność, która pod okiem zawodowców z „Harlemu" mogła spróbować swych sił. Próbowało wielu, ale mało kto mógł pochwalić się 100% celnością i zdobyć uznanie zawodowców – a to właśnie udało się Naczelnemu!



Po omówieniu głównych założeń do ULTIMY IX, Richard Garriott wraz z Darkiem zgodzili się na pamiątkowe zdjęcie

Właściwie na takiej imprezie jak ECTS liczył się sposób prezentacji produktów, a więc właściwa reklama – bo sprzedaży jako takiej, tam nie było. Dlatego halę Olympia przemierzały wciąż dziwaczni przebierańcy. Był więc sympatyczny kosmonauta reklamujący drugą część programu „REDSHIFT" (opisywany w CD-ROM MAGAZYN), śmieszny króliczek „RAYMAN", a nawet średniowieczni rycerze w autentycznych zbrojach. Jednak najśmieszą i trochę kontrowersyjną reklamę swojego nowego symulatora lotu „EF2000" zaproponowała firma Ocean. Wyobraźcie sobie bowiem kilka stanowisk stylizowanych (z przodu) na kadłuby współczesnych myśliwców z wbudowanymi monitorami (w miejscu kabiny pilota) i fantastycznymi joystickami. Między dziobami samolotów rozwieszone były tabliczki z hasłami typu: „nigdy nie będziesz jeździł Ferrari", „nigdy nie będziesz miał żony modelki", „nigdy nie będziesz miał dłuższego penisa niż masz", itp. Wszystko to po to, aby na koniec przeczytać, że ... „ale za to możesz mieć najwspanialszy symulator lotu jaki kiedykolwiek powstał". Przysłowiową kropką nad „i" było zaś hasło – „jest tak realistyczny, że można się zesrać z wrażenia". Oczywiście to stwierdzenie zobrazowane zostało odpowiednią ilustracją z mocno przybrudzonym kiblem (a nie samolotem). Żeby było śmieszniej, publika która chciała pograć sobie w „EF2000" zasiadała przed monitorami na najprawdziwszych sedesach! Brawo za pomysł.





W obawie przed łowcami autografów, Naczelny poruszał się w towarzystwie dwóch zbrojnych


Grając w „EF: 2000", może się zesrać z wrażenia

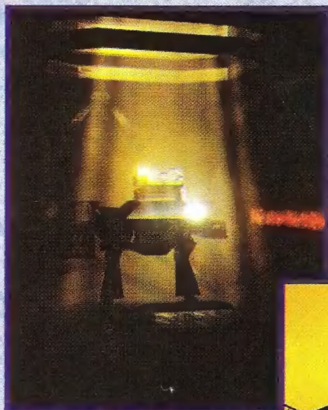
Ciekawe czy następna edycja ECTS będzie równie ciekawa?

■ MS & DK

BLUE BYTE

BATTLE ISLE 3

Znana niemiecka firma BLUE BYTE, która zasłynęła m.in. „Settlersami" przygotowało coś naprawdę extra dla miłośników strategii. Już w październiku powinna ujrzeć światło dzienne gra „Battle Isle 3", której podtytuł to „SHADOW OF THE EMPEROR". Wszyscy miłośnicy gier z tej serii nie muszą zmieniać swoich przyzwyczajeń, bo zarówno w swoją konstrukcją i rozwiązaniami graficznymi nie odbiega zbytnio od poprzednich części. Akcja gry toczy się oczywiście na planecie Chronos, ale o 20 lat później niż akcja w „Battle Isle 2: Titan's Legacy". Fabuła nie jest tu specjalnie istotna, ale z obowiązku wspomnę, że tym razem główną rolę w grze odgrywa kobieta o imieniu Caro.





Jak zwykle najmocniejszą stroną tego nowego programu jest strategia. Gra zawiera 20 map i 64 rodzaje jednostek bojowych, przy czym na jednej mapie może poruszać się równocześnie do 400 jednostek! Dla okrasy, aby rozbić monotonię przechodzenia z mapy do mapy, wprowadzono tu efektowne sekwencje animowane. Nie dość tego, że są ładne i niewątpliwie wpływają na atrakcyjność gry, to jeszcze wyjaśniają graczowi podłoża konfliktu oraz podpowiadają właściwą strategię. Łączny czas trwania sekwencji animowanych, które zawarto w grze wynosi ok. 1 godz. Przy okazji omawiania graficznej strony programu należy jeszcze wspomnieć, że oprócz efektownych, animowanych wstawek, sama gra nie może powstydzić się swojej oprawy. Występują tu m.in. piękne teksturowane, trójwymiarowe obiekty umieszczone w skalowanych i przesuwalnych oknach.





Gra przewidziana jest do pracy w środowisku Windows95, Windows NT lub co najmniej Windows 3.11 w trybie 32-bitowym. Całość zajmuje dwa krążki CD-ROM i ma szansę powtórzyć, a nawet przebić sukces poprzednich części „Battle Isle".

SETTLERS 2

Na początku przyszłego roku na półki sklepowe powinna trafić gra, której chyba nie trzeba specjalnie rekomendować – „SETTLERS II – VENI, VIDI, VICI". Gra zorganizowana jest dość podobnie do oryginalnej „Settlers" (która nota bene została sprzedana już w po-



CHEWY

Również na listopad zapowiadana jest premiera gry „CHEWY – ESC FROM F5". Tytuł brzmi trochę dziwacznie? Nie szkodzi, właśnie o to chodziło autorom. Jak na Blue Byte jest to produkt bardzo nietypowy – gra przygodowa utrzymana w konwencji filmu animowanego. Jej bohaterem jest różowy, metrowej wysokości, dziwaczny



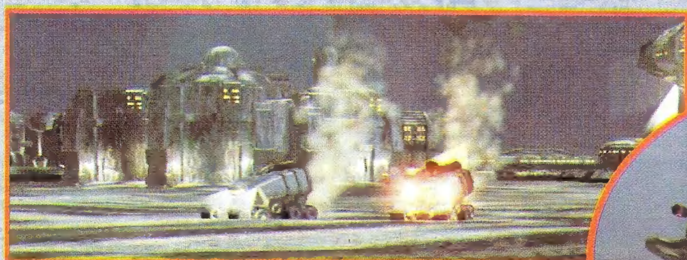
ALBION

Natomiast w listopadzie powinna ukazać się gra „ALBION", jak zwykle w przypadku produktów Blue Byte, niekonwencjonalna. Jej akcja toczy się na odległej planecie, która zostaje odkryta przez ziemski statek eksploracyjny. Okazuje się, że planeta jest zamieszkała przez bardzo osobliwe istoty. Na pierwszy rzut oka dalsza gra, to typowa role-playing, choć osadzona w mocno nietypowym środowisku. Ale są tu również elementy bardzo nietypowe. Przede wszystkim dla gracza stoi otworem obszar całej planety, a nie tylko jednej czy dwóch bajkowych krain. Wszystko, począwszy od flory i fauny, a skończywszy na wytworach cywilizacji, jest tu całkiem obce doświadczeniom gracza wychowanego na standardowych role-playach spod znaku Sierry. Poza fazą RPG „ALBION" zawiera również elementy tradycyjnej gry strategicznej, w której dwie armie stacząją bitwę z podziałem czasu na tury. Ale chyba najbardziej niezwykła jest tu grafika, śmiało łącząca płaskie plansze z trójwymiarowymi renderingami. I co tu ukrywać, to wszystko jest po prostu ładne.









ARCHIMEDEAN DYNASTY

Na początku przyszłego roku światło dzienne powinna ujrzeć gra „ARCHIMEDEAN DYNASTY". Jest to rodzaj symulatora okrętu podwodnego, ale akcja toczy się w odległej przyszłości. Powierzchnia Ziemi została doszczętnie zniszczona w konflikcie jądrowym, a po wiekach stagnacji i „lizania ran", ludzka cywilizacja zaczęła się odradzać w głębinach oceanicznych. Powstały całe podmorskie miasta i fabryki, a okręty podwodne spełniają funkcje analogiczne, jak dziś samochody i samoloty. Gracz na początku staje się właścicielem takiego okrętu, sam dobiera odpowiednie wyposażenie i zaczyna wykonywać misje na zlecenia rozmaitych mocodawców – może to być Flota Wojenna, mogą być korporacje przemysłowe, czy nawet piraci. W trakcie gry można jednak zmieniać mocodawców, a nawet zostać czymś w rodzaju podwójnego agenta i pracować równocześnie dla kilku organizacji o sprzecznych interesach! W tak złożonej rzeczywistości nie można również uniknąć starć zbrojnych, więc gracz ma do dyspozycji około 30 rodzajów broni. Trudno oprzeć się wrażeniu, że sam pomysł gry został zaczerpnięty ze słynnej „Elite", tyle że gracz, zamiast statku kosmicznego ma do dyspozycji statek podwodny.

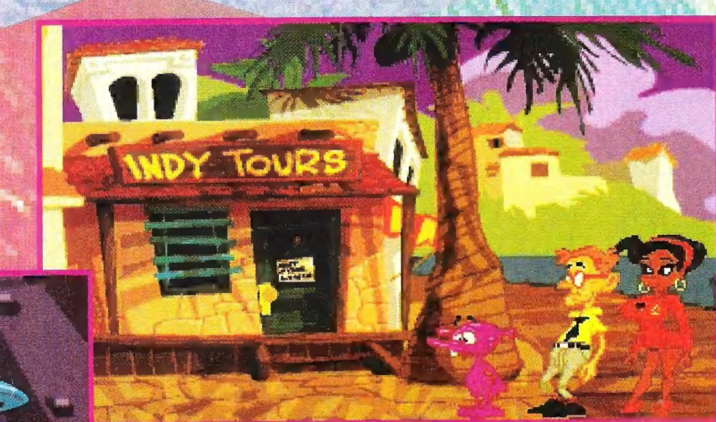


towarów, ale mogą również przewozić wojsko i staczać autentyczne bitwy morskie! „SETTLERS II" zapowiadają się więc na pewno nie gorzej od swego pierwowzoru, ale najprawdopodobniej będą o wiele ciekawsze. Już sama poprawa grafiki i wprowadzenie bitew morskich jest cenną inicjatywą, a niebagatelną rolę spełnia tu też znaczne powiększenie obszaru działania (ostatecznie CD-ROM może pomieścić znacznie więcej danych niż kilka dyskietek) – teraz można od podstaw budować autentyczne rozległe imperia.



nad 170 tysiącach legalnych kopii), ale można też zauważyć poważne różnice. Po pierwsze – architektura sprawia o wiele bardziej plastyczne wrażenie niż w pierwowzorze. Po drugie – woda przestaje być praktycznie martwą strefą, po której co najwyżej pływa facecik w łódce. Teraz w grze istnieją całe morza, a okręty nie tylko służą do transportu







stworek, który na swej rodzimej planecie jest gliniarzem. Ale gdy zaginął jego stały partner, Chewy udaje się na międzyplanetarne poszukiwania. Najpierw zostaje uwięziony na sztucznej planecie F5, a gdy stamtąd ucieknie, dociera na Ziemię.



Jak widać nie jest to tylko symulator, ale również gra przygodowa z dużą zawartością elementów strategicznych. Warto też parę słów poświęcić stronie graficznej „ARCHIMEDEAN DYNASTY". Całość jest zrealizowana w wektorowej grafice SVGA w 256 kolorach, a momentami używany jest nawet tryb 65 tys kolorów. Nic więc dziwnego, że autorzy zalecają wykorzystanie sprzętu klasy 486/66 z 8 MB RAM.



ELECTRONIC ARTS





Firma ELECTRONIC ARTS, wraz ze wszystkimi podległymi sobie producentami (ORIGIN i BULLFROG), przedstawiła ofertę dość skromną liczebnie, ale chyba bardzo interesującą.

Przede wszystkim ogłoszono nawiązanie współpracy z Jane's Information Group – międzynarodowym wydawcą fachowych publikacji dotyczących uzbrojenia (wydaje m.in. katalogi okrętów i samolotów wykorzystywane przez służby obserwacyjne oraz wywiady). Ma to zaowocować całą serią nowych wspaniałych symulatorów bojowych, wydawanych pod wspólnym tytułem - „JANE'S COMBAT SIMULATIONS". Dzięki 5-letniej umowie, programiści z Electronic Arts i Origin mają prawo korzystać z ogromnych zasobów archiwalnych Jane's Information Group, zawierających dokładne dane techniczne setek typów broni i uzbrojenia produkowanych na całym świecie. Nie trzeba chyba wspominać, jak bardzo może to poprawić autentyzm symulowanego sprzętu. W pierwszej kolejności mają się ukazać dwa symulatory stworzone przez renomowanych autorów:

• „AH-64D LONGBOW", to symulator ciężkiego śmigłowca bojowego, który ma zwierać m.in. historyczne misje z Operacji Pustynna Burza czy interwencji w Panamie, a także całą hipotetyczną kampanię, prowadzoną w republikach nadbałtyckich przeciw armii... ukraińskiej. Autorem symulatora jest Andy Hollis („Gunship", „F19 Stealth Fighter", „F15 Strike Eagle III"), a do sprzedaży powinien trafić „AH-64D LONGBOW" jeszcze przed końcem 1995 roku.



• Również pod koniec roku powinien trafić do sprzedaży „ADVANCED TACTICAL FIGHTERS", czyli połączony symulator kilku najnowocześniejszych myśliwców. Takie połączenia są zresztą specjalnością autora „ADVENCED TACTICAL FIGHTERS", jest nim bowiem Paul Grace – autor lub współautor takich symulatorów, jak „Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer", „Chuck Yeager's Air Combat", „U.S. Navy Fighters" czy „Marine Fighters" (a także „F/A-18 Interceptor", „Arctic Fox", „M1A1 Abrams Battle Tank" czy „688 Attack Sub").

A jak przedstawiają się pozostałe propozycje Electronic Arts:

• Na październik Origin zapowiada premierę „CRUSADER: NO REMORSE" – futurystycznej gry akcji, w której rozgrywka opiera się o kolejne misje powierzane głównemu bohaterowi. Gracz wciela się w postać Enforcera – agenta do zadań specjalnych, któremu rządzące Ziemią Konsorcjum powierza najtrudniejsze misje przeciw zbuntowanym miastom. Postacie w grze są w pełni renderowane, podobnie jak wszystkie krajobrazy – całość w grafice SVGA. Gra zawiera ponad 1.5 godziny samych trójwymiarowych sekwencji animowanych, które stanowią łączniki pomiędzy poszczególnymi działaniami bohatera.

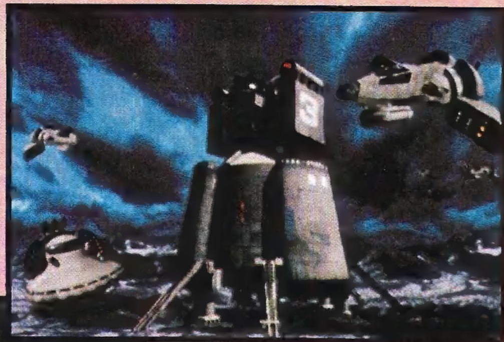
• W listopadzie ma trafić do sprzedaży kolejny program z serii „EA Sports" - „FIFA SOCCER '96". To kolejna wersja znanego symulatora „piłki kopanej", podobno całkowicie przeprojektowana, aby móc wykorzystać wszystkie możliwości oferowane przez technikę 32-bitową. Gracz może wybierać spośród kilku rodzajów strategii trenerskich. Dzięki użyciu nowego algorytmu Virtual Stadium (Stadion Wirtualny), będzie można obserwować rozgrywkę z wielu punktów widzenia kamery. Poprawiono również animację zawodników i efekty dźwiękowe oraz dołączono mówiony komentarz przebiegu rozgrywki w wykonaniu słynnych sprawozdawców piłkarskich (w dwóch wersjach językowych – angielskiej i niemieckiej).

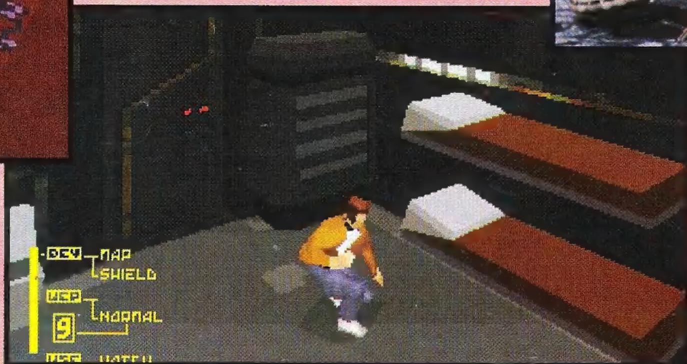
• Na listopad jest zapowiadana premiera „SHOCK WAVE ASSAULT" – nowej, znacznie ulepszonej wersji znanego „Shock Wave". Przede wszystkim ma to być pierwsza tak poważna gra, w pełni wykorzystująca możliwości oferowane przez Windows95. Do zainstalowania i uruchomienia gry wystarczy umieścić CD-ROM w czytniku – reszta zostanie wykonana automatycznie dzięki możliwości AutoPlay w Windows95. Samo środowisko Windows95 umożliwia również znacznie lepszą jakość odtwarzania sekwencji filmowych zawartych w programie oraz większą płynność animacji trójwymiarowej.

• Na Święta Origin zapowiada wielką ucztę dla miłośników „Wing Commandera" – premierę „WING COMMANDER IV"! Gra oczywiście znowu jest zrealizowana w konwencji filmu interaktywnego z udziałem tych samych wielkich aktorów (Mark Hamill, Malcolm McDowell, Tom Wilson). Koszt realizacji mocno przekroczył 9 milionów dolarów, a zdjęcia trwały ponad 7 tygodni. Realizatorzy podkreślają, że dla uzyskania bardziej filmowego efektu, niemal wszystkie zdjęcia były kręcone w 38 rodzajach specjalnie zbudowanych dekoracji (w odróżnieniu od „Wing Commandera III", w którym na szeroką skalę korzystano z techniki „blue-boxu").

• W styczniu '96 powinien się ukazać „SPACE HULK II" – kontynuacja wspaniałej zręcznościowo-strategicznej konwersji planszowej gry z Games Workshop. W stosunku do oryginału można się tu spodziewać znacznie lepszej grafiki i w pełni trójwymiarowego środowiska, wysokiej jakości ścieżki dźwiękowej oraz dużo inteligentniejszych przeciwników.

• W lutym '96 powinna odbyć się premiera „TIME COMMANDO", animowanej przygodówki stworzonej przez twórców „Little Big Adventure" – zespół Adeline. Pomysł gry zaczerpnięto z klasycznej zręcznościówki „Commando". Dzięki wyobraźni twórców nasz żołnierz będzie jednak teraz wędrował przez 10 różnych epok historycznych – od prehistorii, średniowiecza, Japonii ery samurajów, Dzikiego Zachodu, aż do wojen przyszłości – a w każdej epoce będzie korzystać z charakterystycznego dla niej uzbrojenia – od dzidy i miecza, aż po pistolety laserowe.





• Na luty zapowiedziano również premierę pierwszego europejskiego filmu interaktywnego „THE DARKENING". Zdjęcia odbyły się w brytyjskich studiach Pinewood, a program jest obecnie w fazie montażu. „THE DARKENING" jest przygodówką SF, a jej bohaterem jest człowiek, który budzi się ze snu hibernacyjnego z kompletną amnezją i musi dowiedzieć się kim był. Droga do tego wiedzie przez kontakty z różnymi ciemnymi typami, którzy niejednokrotnie próbują go zabić. Dlaczego? To również część zagadki.

ACTIVISION

Brytyjska ACTIVISION to firma o długiej tradycji i bogatym dorobku. Jej zapowiedzi na najbliższą przyszłość również nie imponują liczbą, ale wiele z nich może osiągnąć status przeboju.

• Już na początku września trafiła do sprzedaży „PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE" w wersji na Windows95. Warto przypomnieć, że oryginalna gra „Pitfall" (z 1982 r.) została pierwszym wielkim przebojem Activision na Spectrum, C-64 i Atari 800. Była to również gra, która dała początek całej rodzinie gier platformowych. Nowy „PITFALL" to także gra platformowa, ale dzięki temu dobrze widać szalony postęp, jaki się dokonał w zakresie grafiki, animacji i dźwięku na przestrzeni 13 lat.

• Pod koniec września odbędzie się premiera nowej, w pełni multimedialnej wersji starej chińskiej gry logicznej „SHANGHAI: GREAT MOMENTS". Pomysł jest prosty — tradycyjne chińskie oznaczenia płytek układanki zastąpiono oznaczeniami nowocześniejszymi, podzielonymi na 9 kategorii (m.in. Sztuka, Wynalazki czy Science Fiction). Zebranie przez gracza kompletu płytek o takim samym oznaczeniu powoduje uruchomienie powiązanej z nimi aplikacji multimedialnej, a więc sekwencji animowanej czy filmowej lub fragmentu muzycznego. Program ukaże się od razu w wersji, która może w pełni wykorzystać możliwości oferowane przez Windows95.

• W październiku do sprzedaży ma trafić druga część zestawu klasycznych gier z Atari „ATARI 2600 ACTION PACK Vol.2". Krążek przystosowany do współpracy z Windows95.

• W listopadzie podobna do poprzedniej premiera — „COMMODORE 64 ACTION PACK Vol.1". Ten krążek również ma współpracować z Windows95.

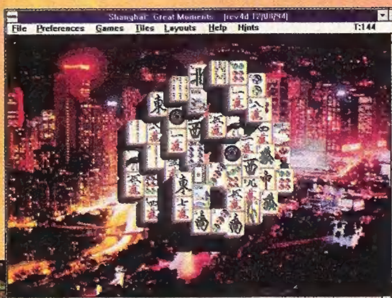
• Również w listopadzie do sprzedaży powinien trafić program, o którym już u jego zarania było głośno - „ESPIONAGE: THE GREAT GAME". Nie jest to po prostu jeszcze jedna przygodówka o tematyce szpiegowskiej. Pominąć też można wykorzystanie w grze sekwencji filmowych, bo dziś już to nikogo nie szokuje. Ważne są natomiast osoby autora scenariusza oraz konsultantów. Autorem jest bowiem James Adams — wieloletni waszyngtoński korespondent „Sunday Times" oraz autor poczytnych powieści sensacyjnych, a konsultantami „technicznymi" — William Colby, były dyrektor CIA oraz Oleg Kaługin, do niedawna generał-major KGB. Osoby konsultantów występują zresztą osobiście w samej grze. Taki zestaw nazwisk ma gwarantować wysoki stopień realizmu sytuacyjnego gry, która oficjalnie została zakwalifikowana jako przygodowy thriller role-playing.

• W pierwszych dniach grudnia ma się odbyć premiera nowej serii interaktywnych programów detektywistycznych wydawanych pod wspólnym tytułem „SANTA FE MYSTERIES". Pierwsza część ma nosić tytuł „ELK MOON MURDER". W założeniach twórców, seria ma w sobie łączyć specyficzny ciepły humor serialu „Przystanek Alaska" z intrygą kryminalną w stylu Agathy Christie. Takie walory ma zapewniać dobór twórców serii — Sama Egana i Shannon Gilligana. Pierwszy z nich, to scenarzysta „Przystanku Alaska", mający także doświadczenie w scenariuszach do seriali kryminalnych (za scenariusze do detektywistycznego serialu „Quincy", Egan był nawet nominowany do nagrody Emmy). Natomiast Gilligan zdobył sławę scenariuszem do gry „Virtual Murder" — warto przy tym wspomnieć, że jest pierwszą osobą, która wyłącznie za dokonania na płaszczyźnie mediów elektronicznych została przyjęta do ekskluzywnego Amerykańskiego Stowarzyszenia Pisarzy Detektywistycznych (MWAA).

• W lutym '96 ma odbyć się, równocześnie z premierą filmu animowanego o tym samym tytule, premiera interaktywnej gry przygodowej „MUPPET TREASURE ISLAND". Jak łatwo się domyślić, głównymi postaciami filmu i gry są Żaba Kermit (tutaj Kapitan Kermit), Panna Piggy, Miś Fozzie i Wielki Gonzo. Natomiast kanwą opowieści jest adaptacja klasycznej powieści pirackiej „Wyspa Skarbów" Roberta Louisa Stevensona.

• Natomiast na marzec '96 zapowiadana jest premiera „HYPERBLADE" — jak twierdzą twórcy — połączenia snowboardingu, łyżworolki i hokeja rozgrywane na specjalnej cyber-arenie. Co mają konkretnie znaczyć te określenia, okaże się już niedługo. Na razie twórcy zapowiadają, że „HYPERBLADE" ma być pierwszym z nowej generacji „cyber-sportów" rozgrywanych w czasie rzeczywistym, na trójwymiarowej arenie wirtualnej, z możliwością rozgrywek ligowych i pucharowych w sieciach lokalnych lub za pośrednictwem modemu.

MECHWARRIOR 2





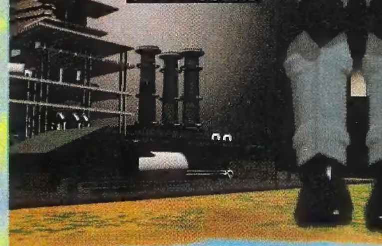

PLANETFALL


COLBY

EMPIRE


BRAINDEAD 13

Oferta brytyjskiej firmy EMPIRE INTERACTIVE nie jest może zbyt bogata, ale za to dosyć zróżnicowana. Przede wszystkim EMPIRE głośno zapowiada premierę nowej serii flipperów – „PRO PINBALL". Ma to być całkiem nowa generacja programów tego typu – w pełni bazująca na CD-ROM-ach, z grafiką randerowaną na stacjach Silicon Graphics o rozdzielczości 1024x768 w 64 tysiącach kolorów! Stół może być przy tym oglądany z różnych punktów widzenia, a realizm symulacji rzeczywistego flippera podkreśla doskonała ścieżka dźwiękowa. Pierwszy program z tej serii – „THE WEB" – trafi do sprzedaży już w listopadzie.


CYBER JUDAS

• W październiku ma trafić na półki sklepowe „RED GHOST", gra stworzona przez zespół Maelstrom („Midwinter"). Ma to być połączenie gry strategicznej z symulatorami różnych pojazdów (np. czołgów czy helikopterów). Gracz ma mieć przy tym wybór, czy woli rozgrywać intrygę jako grę strategiczną, czy jako symulator. Tytułowy Czerwony Upiór to tajna organizacja o charakterze mafijnym, która przy okazji dysponuje doborowymi jednostkami bojowymi. Gracz ma za zadanie zwalczenie tej organizacji przez szereg misji bojowych w różnych rejonach świata.

• Na początek listopada jest zapowiadana premiera gry „CYBER JUDAS". To ma być naprawdę niezwykła gra, nieco przypominająca „Balance Of Power". Gracz wciela się tu w postać prezydenta Stanów Zjednoczonych i przystępuje do pierwszego z trzech odmiennych etapów rozgrywki. Bo w każdym z etapów rozgrywka wygląda zupełnie inaczej i inne są jej cele. W pierwszym etapie wystarczy mądrze prowadzić politykę międzynarodową i rozwiązywać problemy o charakterze globalnym, korzystając z rad gabinetu złożonego z lojalnych i wiernych doradców (ten etap rozgrywki niewiele odbiega od wspomnianej „Balance Of Power"). Drugi etap to nic innego jak »wojna na górze« – gracz w dalszym ciągu musi prowadzić swą działalność, ale doradców zaczyna zżerać ambicja – przestają być lojalni, a zaczynają walczyć o wpływy. Trzeci etap jest decydujący – jeden z doradców okazuje się zdrajcą, który dla własnej satysfakcji jest gotów zniszczyć całe USA. W dodatku ma on niezwykły talent, pozwalający mu doskonale udawać każdego innego z doradców. Od tej chwili gracz nigdy nie będzie pewien z kim rozmawia – jeśli szybko nie wykryje CyberJudasza, to cały kraj pogrąży się w chaosie, światem zaczną targać wojny, a jedynym winnym zostanie uznany prezydent USA ...czyli gracz! Pomocą w rozgrywce ma być dołączony do gry „1993 CIA World Official Factbook", zawierający interesujące informacje o ponad 160 narodach zamieszkujących świat. To, że termin premiery programu zbiega się z terminem wyborów prezydenckich w Polsce jest podobno sprawą czystego przypadku.

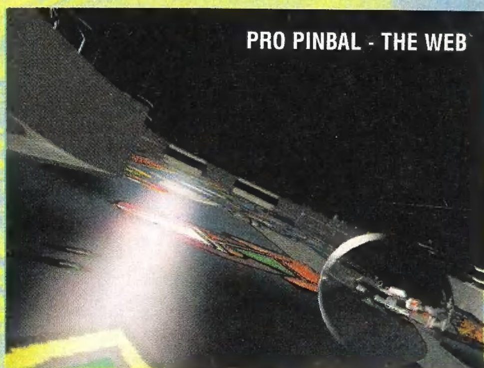

DAWN PATROL



• Jeszcze w tym roku powinna ukazać się „BRAIN DEAD 13" – wspaniała animowana gra przygodowa z elementami horroru i humoru. Gracz wciela się w postać serwisanta komputerowego, który zostaje wezwany do tajemniczego zamczyska. Przy reperacji komputera odkrywa, że jego szalony właściciel ma plan zagarnięcia władzy nad światem. Musi więc ruszyć w wędrówkę po zamku i niszczyć wszystkie napotkane terminale komputerowe, aby w końcu zmierzyć się bezpośrednio z dr. Neurosis. W jego misji będą mu oczywiście przeszkadzać najróżniejsze potwory zamieszkujące zamek i będące w służbie doktora. Gra została zrealizowana w formie interaktywnego filmu animowanego w stylu Disneya. Intryga jest tu rozgałęziona i nieliniowa, więc przy każdym uruchomieniu gra może się toczyć w odmienny sposób. „BRAIN DEAD 13" ma się ukazać nie tylko na PC CD-ROM, ale także w wersjach na większość konsol – włącznie z Jaguarem, Saturnem i Playstation.

Szefowie EMPIRE są również bardzo dumni z podpisania pięcioletniego kontraktu na wyłączność z programistami zespołu ROWAN SOFTWARE. Zdecydowano się na to po wydaniu „Dawn Patrol" – symulatora lotniczego z I Wojny Światowej, stworzonego przez ROWAN, a wydanego przez EMPIRE. Jeszcze przed wejściem w życie tego kontraktu EMPIRE wydało futurystyczny symulator „NAVY STRIKE" oraz rozszerzenie do „DAWN PATROL" pozwalające na bezpośrednią walkę dwóch graczy przez modem (pod tytułem „DAWN PATROL HEAD-TO-HEAD"). Pierwszą grą powstałą w ramach tego kontraktu ma być „FLYING CORPS" – symulator z okresu II Wojny (w tej tematyce ROWAN czuje się najlepiej). Premiera „FLYING CORPS" jest wstępnie zapowiadana na Wielkanoc 1996.

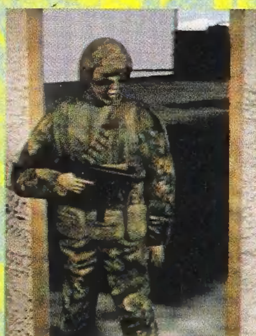
■ LSK


PRO PINBAL - THE WEB


NAVY STRIKE



RED GHOST



OCEAN

Brytyjska firma OCEAN SOFTWARE swego czasu podbiła serca fanów gier komputerowych wydając wspaniałe graficznie gry na ...ZX Spectrum. Oczywiście nie skończyła na tej platformie – wydawała gry na wszystkie chyba komputery 8- i 16-bitowe. Dziś szefowie OCEAN przyszłość gier widzą w konsolach i na tę platformę skierowali swe główne uderzenie. Dość powiedzieć, że to właśnie OCEAN jest wydawcą wielu konsolowych wersji gier, które na PC wydają zupełnie inne firmy. Na najbliższe miesiące zapowiadane są więc premiery m.in. „DOOMA" na SNES, „WATERWORLD" na SNES, Sega Mega Drive i Game Boy (!), „MICRO MACHINES 2" na SNES czy „RAIDEN PROJECT" na Playstation.

OCEAN jest również jednym z niewielu wydawców, którzy nie zapomnieli o wydawaniu gier na Amigę i CD32 – głównie za sprawą autorów z TEAM 17. Dzięki temu w najbliższym czasie amigowcy mogą liczyć na rewelacyjną grę strategiczno-zręcznościową „WORMS", strzelankę doomopodobną „ALIEN BREED 3D" oraz przygodówkę „SPERIS LEGACY".

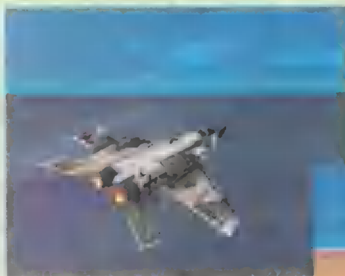


Na platformie PC firma OCEAN również ma wiele do zaoferowania. Oczywiście najgłośniej reklamowana jest premiera, stworzonego przez zespół Digital Image Design (DID), rewelacyjnego symulatora „TFX: EF2000". Pisaliśmy już o nim wiele, a z pewnością będziemy pisać jeszcze więcej.

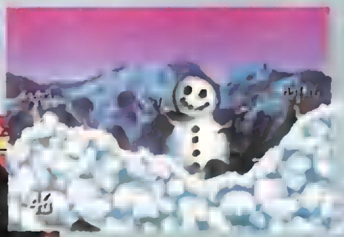
Jeszcze w tym roku Ocean zamierza wydać dwie bardzo interesujące gry:

▪ „IRON ANGEL" to połączenie futurystycznego, bojowego symulatora lotu, z symulatorem kosmicznym. Bowiem symulowany tu samolot to HAF (High Altitude Fighter), czyli nowoczesny myśliwiec skonstruowany w taki sposób, że może wznieść się ponad atmosferę i odbyć niedługi lot kosmiczny – na przykład na Księżyc czy do stacji orbitalnej! Jednak nawet w świecie wymyślonym przez autorów gry, rządzonym przez potężne Korporacje przemysłowe (stały motyw gier, filmów i literatury science-fiction), tego typu maszyna nie jest czymś normalnym. Kilka jej egzemplarzy znajduje się bowiem wyłącznie w dyspozycji ONZ, a jej piloci tworzą elitarny oddział nowoczesnych Aniołów Stróżów. Ich jedynym zadaniem jest duszenie w zarodku każdej próby wzniecenia Wojny Atomowej.

▪ „SEA LEGENDS" ma być grą przygodową o tematyce pirackiej. Trzeba przyznać, że od czasów wspaniałych „Pirates" Sida Meiera nikt nie odważył się podjąć tego tematu – a szkoda. Ze wczesnych



zapowiedzi wynika, że „SEA LEGENDS" ma być formalnie bardzo podobna do „Pirates" – tu również gracz wciela się w postać początkującego pirata na niewielkiej łódce, który wkrótce staje na czele całej flotylli pirackiej. I podobnie jak w „Pirates", oprócz elementów strategicznych i walk okrętów, gra ma zawierać pojedynki



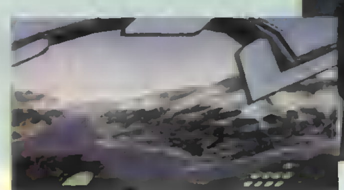




szermiercze, poszukiwania zaginionych skarbów itd., a także elementy handlowe i nawigacyjne. Ze szczegółów wiadomo na razie tylko jedno – bitwy morskie mają być w całości obrazowane grafiką trójwymiarową, co ma im nadawać wyjątkowo realistyczny charakter. Czy „SEA LEGENDS" będzie mogła zmierzyć się z legendą „Pirates" – o tym powinniśmy się już wkrótce przekonać.

Premiery kilku następnych gier zapowiedziane są na najbliższą przyszłość, choć Ocean nie chce jeszcze podawać konkretnych terminów:

▪ „BRIDGE CHALLENGER" jest zapowiadany przez OCEAN









jako »pierwszy poważny program brydżowy«. Ma być on podobno doskonałym partnerem dla graczy na każdym poziomie zaawansowania – od zupełnego nowicjusza, aż do mistrza. Bardzo rozbudowana jest część podręcznikowa programu, która umożliwia naukę gry w brydża nawet tym, którzy nigdy wcześniej nie zetknęli się z tą grą. Realizm rozgrywki potęgowany jest przez doskonałą grafikę oraz prosty w obsłudze, intuicyjny interfejs typu „Wskaż i Kliknij". Warto dodać, że część podręcznikowa została opracowana przez Davida Burna – trenera brydżowej reprezentacji Wielkiej Brytanii.

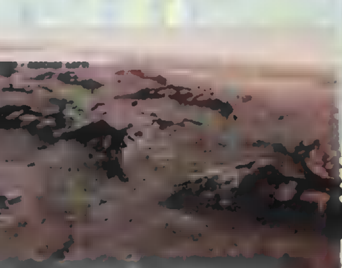
▪ „SPACE RUNNER" z pewnością zainteresuje miłośników „Wojen Gwiezdnych" i opartych na nich tzw. symulatorów kosmicznych. Cała intryga opiera się na wynalezieniu przez naukowców metody teleportacji. Gracz ma za zadanie przelecieć prototypowym statkiem kosmicznym przez cały Układ Słoneczny i powrócić na Ziemię. Na poszczególnych planetach umieszczone są specjalne punkty teleportacyjne, które mają umożliwić tę podróż. Niby nic trudnego, ale sytuację komplikuje fakt, że cały transport międzyplanetarny jest zmonopolizowany przez potężną Lynx Corporation, która oczywiście uczyni wszystko, by zniszczyć prototypowy statek, będący zagrożeniem dla monopolu. Po drodze trzeba więc będzie stoczyć cały szereg bitew kosmicznych z całymi watahami różnorodnych maszyn bojowych.

▪ Symulatorów okrętów podwodnych było już wiele i najczęściej były to symulacje z okresu II Wojny Światowej. W swym „SILENT STEEL" Ocean proponuje coś zupełnie innego. Ma to być futurystyczna opowieść o współczesnym okręcie podwodnym, której intryga utrzymana jest w tonie „Polowania na »Czerwony Październik«". Ale sama intryga, wraz z historią konfrontacji nowoczesnego amerykańskiego okrętu podwodnego z jeszcze nowocześniejszym okrętem libijskim, jest tu tylko pretekstem dla zademonstrowania całkiem nowej techniki symulacyjnej. Bowiem większość scen z gry ilustrowana jest filmami Full Motion Video, czyli inaczej mówiąc zapisanymi w standardzie MPEG. I nie jest to tylko ozdobnik – program zawiera podobno ponad trzy godziny filmu MPEG! Większość scen filmowych została nakręcona na autentycznym amerykańskim okręcie podwodnym USS „Clagmore" i lotniskowcu USS „Yorktown". Wykorzystano również ujęcia autentycznego niszczyciela oraz zbiorów Muzeum Morskiego. Intryga gry posiada podobno wiele rozgałęzień, co czyni z tego filmu interaktywnego grę, która w każdej rozgrywce będzie mogła nas zaskoczyć czymś nowym. Nie ma jednak nic za darmo – taki ogrom materiału powoduje, że gra zajmuje aż cztery krążki CD-ROM! Na razie Ocean nie podaje szczegółów na temat wymagań sprzętowych, nie jest więc do końca jasne czy do uruchomienia gry niezbędna będzie karta MPEG, czy też wystarczy odpowiednio szybki komputer (Pentium?).

▪ Miłośnicy gier strategicznych także będą mieli coś dla siebie. „OFFENSIVE" jest kolejną grą strategiczną wykorzystującą scenariusze najważniejszych operacji bojowych II Wojny Światowej (wraz z lądowaniem w Normandii oraz zdobyciem Berlina!). „OFFENSIVE" różni się jednak zdecydowanie od innych gier tego typu, głównie za sprawą sposobu pokazywania pola walki. Nie mamy tu już bowiem do czynienia z płaskimi wizerunkami jednostek bojowych – cała grafika pola walki jest zrealizowana w trójwymiarowej perspektywie izometrycznej (dobrze znanej miłośnikom gier Role Playing). Co więcej, gracz dysponuje trzystopniowym systemem powiększania obrazu – od planu ogólnego, aż do zbliżeń poszczególnych żołnierzy. Gra zapowiada się bardzo interesująco, zwłaszcza dla miłośników czystej strategii – gracz nie musi tu sobie zawracać głowy takimi drobiazgami jak uruchamianie produkcji sprzętu bojowego, chociaż musi zadbać o ochronę linii zaopatrzenia oraz bliskość magazynów.

Jak widać oferta OCEAN dla posiadaczy pecetów nie jest zbyt bogata, ale za to bardzo urozmaicona. Najbardziej drażni w niej jednak brak konkretniejszych terminów realizacji. Poza „IRON ANGEL" i „SEA LEGENDS", które mają się ukazać »pod koniec 1995 roku«, terminy premier wszystkich pozostałych gier nie są w ogóle określane.

■ LSK

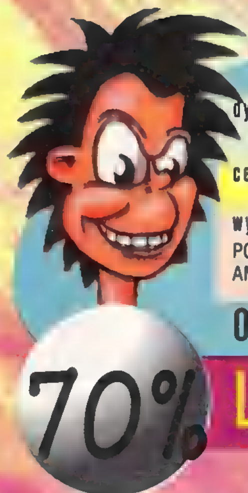


Gra „WORMS" jest kolejnym programem, którego pomysł został zaczerpnięty ze znanej gry „LEMMINGS" firmy Psygnosis. Zapożyczenia widoczne są na pierwszy rzut okiem, a autorzy wcale nie wypierają się, że zostali zainspirowani „LEMMINGAMI". Zastosowano podobne rozwiązania graficzne i sposób sterowania, ale zmianie uległ sam cel gry. Tutaj zamiast doprowadzić swoje „robaki" (bo nimi będziesz grał) do wyjście z danej planszy, będziesz musiał toczyć bitwy z armią robali sterowanymi przez przeciwnika (komputer). Do dyspozycji będziesz miał duży arsenał bojowy, poczynając od zwykłego granatu, a na samolotach bombowych kończąc. Aby przejść do dalszego etapu gry, będziesz musiał zabić wszystkie robale przeciwnika, jednak nie jest to zadanie łatwe na jakie wygląda. Czasami bowiem, aby zabić robala nie wystarczy mu podrzucić granat, czy potraktować go karabinem maszynowym. Każde trafienie przeciwnika zabiera mu tylko pewną część jego energii. Zależy to od użytego rodzaju broni, siły wybuchu pocisku i odległości robaka od eksplozji. Istnieje również łatwiejszy sposób pozbycia się natręta, np: zrzucenie go w przepaść lub też w ogień piekielny itp.



WORMS





dystrybucja: **MIRAGE**
TEL. (0-22) 671-15-51

cena: **TEL.**

wymagania:
PC 386, 4 MB RAM, VGA, SB, GUS
AMIGA 1 MB RAM

OCEAN '95

70%

LOG.-ZRĘCZN.



Do wyboru masz kilka scenariuszy w których będziesz prowadził walkę. Całość jest zrobiona w rozdzielczości karty VGA (PC). Gra jest przeznaczona przede wszystkim dla dzieci i dla tych którzy grali w „LEMMINGI".

Firma Ocean przygotowuje różne wersje tej gry na rozmaite platformy sprzętowe. Oprócz wersji pecetowej, lada chwila „WORMS" ukaże się na Amigę 500/600 i oddzielne wersje na A1200 i CD32. Ponadto w „robale" będą mogli zagrać posiadacze konsoli Jaguar, Playstation, Saturn, SNES, CD-i, Game Boy.

■ Jasio

Oto niedawno na rynku pojawiła się nowa gra firmy TEAM 17 znanej zapewne z takich wielkich hitów na Amigę jak „ALIEN BREED", „BODY BLOWS" czy „ALL TERRAIN RACER" - niestety jednak nie wszystkie tytuły doczekały się przeniesienia na peceta. Każdy pewnie grał, widział lub przynajmniej słyszał o jednej z wyżej wymienionych gier (mogę się założyć że nie usłyszał złego słowa o żadnej z nich). Tym razem TEAM 17 zaserwował nam swój nowy produkt „OVERDRIVE". Jest to nic innego, jak wyścigi samochodowe. Muszę przyznać, że i tym razem TEAM 17 nie zawiódł i z pewnością będzie to kolejny hit tejże firmy. „OVERDRIVE" udowadnia, że dobra gra nie musi od razu zajmować kilkudziesięciu mega, ale przede wszystkim musi zawierać dobry pomysł. „OVERDRIVE" zajmuje na twardzielu zaledwie kilka mega i posiada to, co powinny posiadać wszystkie szanujące się gry, to znaczy, dobrą grafikę, dźwięk i oczywiście najważniejsze dla wszystkich — grywalność. W „OVERDRIVE" zasiadamy za kierownicą kilku rodzajów samochodów, a dokładnie czterech (akcję gry przez cały czas obserwujesz z góry). Jednak nie możemy na początku wybrać sobie rodzaju samochodu, którym będziemy się ścigać. Mamy tu natomiast do wyboru kilka torów na których będziemy musieli stoczyć walkę o pierwsze miejsce — a przynajmniej o drugie. Trzecie miejsce i zarazem ostatnie kończy się niestety dyskwalifikacją zawodnika, co równoznaczne jest z końcem gry. Podczas wyścigu będziesz mógł zbierać różne przedmioty takie jak klucze, opony itp. dzięki którym niejednokrotnie uda Ci się ominąć przeszkody, które czyhają na każdego zawodnika biorącego udział wyścigu. Przeszkody jednak nie są aż tak niebezpieczne. Oprócz zbierania różnych rzeczy które ułatwią życie, możesz również zbierać „dolce" które zasilą twoją kasę. Jeśli nie uda Ci się uniknąć przeszkody, to najwyżej wypadniesz na chwilę z trasy, lub wpadniesz w poślizg. Aby nadrobić dystans między przeciwnikami możesz posłużyć się „turbo". Aby je zdobyć wystarczy przejechać przez napis „turbo" znajdujący się na trasie. Przyspieszenie które uzyskałeś dzięki temu, niestety bardzo szybko spadnie. Na szczęście pola z napisem „turbo" występują dosyć często i można korzystać z nich do woli (niestety komputer również może z tego korzystać). Aby przejść do następnego etapu, należy dojechać do mety jako pierwszy, a przynajmniej drugi. Trzecie miejsce, jak wspomniałem wcześniej, oznacza zdyskwalifikowanie. Po kilku przejechanych trasach, twój wskaźnik sprawności osiągnie 100%. Wówczas będziesz mógł się zmierzyć z mistrzem toru. Dzięki małym wymaganiom sprzętowym gra z pewnością znajdzie większe grono odbiorców. Jednak żeby zagrać w „OVERDRIVE" z kolesiem, trzeba posiadać niestety dwa komputery, inaczej niestety nie da rady. Ogólnie mówiąc „OVERDIVE" polecam każdemu, kto lubi gry traktujące o wyścigach małych samochodzików. Moim zdaniem jest to naprawdę bardzo dobra gierka przy której można spędzić kilka długich wieczorów. „OVERDRIVE" występuje zarówno na PC i Amigę.

■ Jasio

OVERDRIVE







dystrybucja: **MARKSOFT**
TEL. (0-22) 663-9390

cena: **TEL.**

wymagania:
PC 386, 2 MB RAM, VGA, SB, GUS
AMIGA 1 MB RAM

TEAM 17 '94

95%

WYŚCIGI





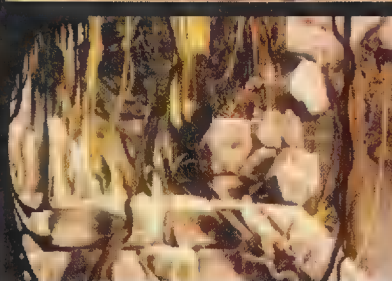


HEART OF DARKNESS

Brytyjska firma wydawnicza VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT błysnęła na ostatnich Targach ECTS prezentując roboczą wersję wspaniałej gierki „HEART OF DARKNESS". W osobnym pomieszczeniu wielkiego stoiska Virgin stylizowanego na kino, non stop leciało porywające demko gry. Robiło to niesamowite wrażenie na wszystkich, którzy nawet na krótko zawitali do tej salki. Długie, wspaniale animowane scenki, przesycone na przemian humorem i grozą, przykuwały uwagę widzów. Te rewelacyjnie zrealizowane filmiki mogą z powodzeniem konkurować z produkcjami Walta Disneya. Bez wątpienia premiera „HEART OF DARKNESS" była jednym z największych wydarzeń jesiennej edycji ECTS. Dużym zaskoczeniem była dla nas informacja, którą uzyskaliśmy od przedstawicieli firmy Virgin. Okazuje się mianowicie, że wszelkie informacje o samym istnieniu tego projektu było obiektem najściślejszej tajemnicy. Istnienie gry „HEART OF DARKNESS" zostało zatem w mniemaniu Virgin po raz pierwszy ujawnione światu właśnie na jesiennym ECTS i była to zarazem oficjalna premiera tej gry. Ciekawe zatem jakim cudem na jednym z cover-disców zachodniego magazynu komputerowego znalazła się relacja o przygotowaniu tej gry wraz ze szkicami i screenami głównych bohaterów, co zresztą szybciutko znalazło odbicie w jednym z polskich magazynów o grach, na którego okładce znalazł się wizerunek głównego bohatera gry. Nie bądźmy jednak zbyt dociekliwi. Niezaprzeczalnym faktem jest, że na jesiennym ECTS'95 „HEART OF DARKNESS" został publicznie zaprezentowany wywołując niekłamany zachwyt.

Żeby było ciekawiej, musicie wiedzieć, że sama gra zawdzięcza swe narodziny również ECTS... ale z wiosny 1992 roku. Wtedy właśnie Jon Norledge z Virgin Interactive spotkał duet francuskich programistów, którzy do niedawna pracowali dla Dolphine Software, a obecnie postanowili zacząć pracować na własny rachunek i założyli zespół AMAZING STUDIO. Mieli oni pomysł gry łączącej najlepsze elementy wielkich przebojów „ANOTHER WORLD" i „FLASHBACK". Nic w tym dziwnego — obaj programiści mogli w dużym stopniu poczuwać się do ojcostwa tych największych przebojów Dolphine Software. Jeden z nich, Frederic Savoir, był współautorem „FLASHBACKA" — a drugi, Eric Chahi, praktycznie jedynym autorem „ANOTHER WORLD". Wytężona trzyletnia praca dała w końcu znakomity efekt — „HEART OF DARKNESS" to perfekcyjnie rozwinięty pomysł fabularny „ANOTHER WORLD", połączony z dobrej jakości filmem animowanym, ale filmem raczej kukiełkowym niż rysunkowym. Bo choć bohater porusza się jedynie w płaszczyźnie ekranu, to jest on postacią trójwymiarową, podobnie jak wspaniałe renderowane tła.







Gra zachwyca swą grafiką i animacją. Wystarczy powiedzieć, że na animację samej postaci głównego bohatera składa się niemal 1600 ramek, czyli odrębnych faz ruchu (są to odwzorowania ruchu tylko w jedną stronę ekranu — ruch w drugą stronę jest generowany programowo jako lustrzane odbicie tych 1600 ramek). Dla porównania można dodać, że wszystkie animacje we „FLASHBACK" zajmowały zaledwie 1000 ramek, a przeciętna współczesna gra zręcznościowa zawiera nie więcej niż 1200 ramek animacji postaci. Nic dziwnego, że postacie z „HEART OF DARKNESS" cechuje wyjątkowe bogactwo oraz płynność ruchów. Drugą cechą wszystkich postaci z „HEART OF DARKNESS" jest ich drobiazgowe i perfekcyjne zaprojektowanie. Już pierwszy rzut oka na dowolną postać uświadamia nam, że nie jest to jeszcze jedna bezwyrazowa kukiełka — ta postać ma swą własną osobowość. Człowiek jest gotów uwierzyć, że poza ekranem monitora, każda z postaci żyje swym własnym życiem. Większość czasu z tych trzech lat, które upłynęły od rozpoczęcia, do zakończenia projektu „HEART OF DARKNESS" zajęło właśnie projektowanie i dopieszczanie strony graficznej. Choć brzmi to niewiarygodnie, to całość trójwymiarowej grafiki do gry, wraz z animacjami postaci, została wyrenderowana z pomocą programu „3D Studio". Pod koniec 1993 roku graficy z Amazing Studio przymierzali się do wykorzystania w tym celu stacji Silicon Graphics, ale szybko musieli zrezygnować z tego zamiaru. Okazało się bowiem, że jest to rozwiązanie nie tylko szalenie drogie, ale w dodatku oprogramowanie jest pełne błędów i bardzo zawodne. Graficy stwierdzili więc, że nie tylko taniej, ale również szybciej będzie kontynuować pracę na „3D Studio", niż od nowa rozpoczynać pracę na „Siliconach". Projektowanie grafiki rozpoczęto na PC 486DX2/66, ale kończono już na Pentium 90 MHz z 64 MB RAM! Użytkownik nie będzie jednak musiał korzystać z takiego potężnego sprzętu — według zapewnień twórców w zupełności wystarczy PC 486DX/33 z 4 MB RAM.



Jeśli idzie o fabułę gry, to jest to wspaniała historia, rzec by można nie z tej Ziemi. Bohaterem gry jest sympatyczny chłopiec, którego najlepszym przyjacielem jest równie sympatyczny pies. Wiedli oni spokojne życie w normalnym miasteczku, gdy nagle pewnego dnia stała się rzecz straszna. W jakiś niewytłumaczalny sposób, sympatyczny psiak został porwany przez jakieś złe moce do innej rzeczywistości. Przeraźliwy krzyk zrozpaczonego chłopca, który został sam na osłonecznionej łące, gdzie jeszcze przed chwilą bawił się z pieskiem, rozpoczyna największą i najbardziej nieprawdopodobną historię życia. Postanawia wyruszyć w nieznany świat w poszukiwaniu przyjaciela. Konstruuje więc dziwaczny pojazd, którego głównym elementem jest stara wanna. Odpowiednio uzbrojony — proca, łuk, przepychaczka do zlewu — odważnie rusza w nieznane. Dalej akcja toczy się błyskawicznie. Zmienia się scenena, poznajemy wciąż nowe postacie i przeżywamy wręcz niesamowite perypetie.

Z niecierpliwością czekamy na pełną wersję gry, aby wreszcie w nią samodzielnie zagrać i oczywiście podzielić się z Wami naszymi wrażeniami. Gierka będzie dystrybuowana przez IPS Computer Group, a trafi do sprzedaży jeszcze przed Gwiazdką.

■ [illegible]



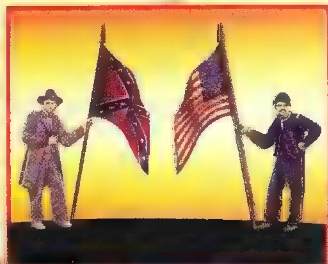


CIVIL WAR

Gier strategicznych poświęconych tematyce Wojny Secesyjnej powstało chyba niewiele mniej, niż tych poświęconych II Wojnie Światowej. Nic dziwnego, dla przeciętnego Amerykanina to temat znacznie ciekawszy niż np. Kampania Wrześniowa. A z gustami Amerykanów producenci gier liczyć się muszą, bo to największy rynek zbytu (po Japonii). W Europie gry o tej tematyce budziły mniejsze zainteresowanie, ale najciekawsze pozycje, jak np. „GETTYSBURG", czy „THE BLUE AND GRAY" także tutaj zdobywały popularność - ostatecznie dobra gra strategiczna może toczyć się nawet na powierzchni Księżyca.

Obecnie firma Empire wprowadziła do sprzedaży dzieło zespołu DAGGER INTERACTIVE TECHNOLOGY o tytule „CIVIL WAR" (Wojna Domowa). Znawcom gier strategicznych wystarczy powiedzieć, że gra jest swoistą kontynuacją słynnej „FIELDS OF GLORY" - stworzoną przez ten sam zespół i korzystającą z analogicznych algorytmów. Ale oczywiście jest to wersja znacznie ulepszona - ostatecznie od premiery tamtego „napoleońskiego" przeboju minęło już trochę czasu. Przede wszystkim znacznej poprawie uległa tzw. sztuczna inteligencja, dzięki czemu komputerowy przeciwnik staje się już dosyć wymagający.





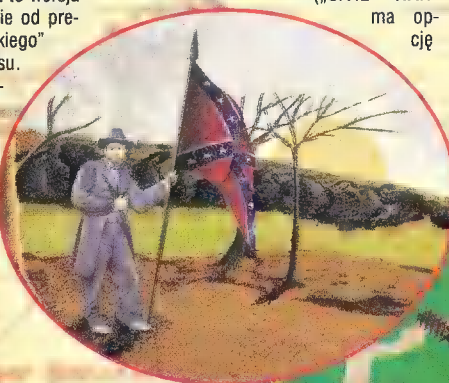
„CIVIL WAR" jest przedstawicielem coraz modniejszej ostatnio odmiany gier strategicznych o charakterze rozrywkowym. Zrywają one z dotychczasową sztywną zasadą podziału ruchów na określone tury. Tu rozgrywka toczy się czasie rzeczywistym. Krótko mówiąc czas biegnie nieubłaganie i kiedy my myślimy nad kolejnymi posunięciami, przeciwnik przegrupowuje swoje wojska czy atakuje nasze pozycje. Można taką formę rozgrywki lubić albo nie, ale wielu znawców twierdzi, że bardziej odpowiada ona realiom rzeczywistej batalii przez wprowadzenie elementów chaosu towarzyszącego każdej prawdziwej wojnie. Taki sposób rozgrywki bardzo sobie chwalą również posiadacze modemów („CIVIL WAR" ma opcję gry przez modem), bo można wykonywać własne posunięcia bez czekania, aż przeciwnik namyśli się nad swoimi.

Gra jest sterowana za pomocą wygodnego interfejsu graficznego, nieźle opracowana graficznie i dźwiękowo. Co więcej, „CIVIL WAR" ma olbrzymie walory edukacyjne, bo poza kilkoma scenariuszami rzeczywistych bitew i kampanii Wojny Secesyjnej zawiera specjalną encyklopedię, w której możemy zapoznać się z biografiami najważniejszych osobistości tego okresu, poznać charakterystyki ówczesnego uzbrojenia, zapoznać się z planami najważniejszych bitew, a nawet posłuchać melodii używanych przez obie strony konfliktu. Szeroka gama poziomów trudności czyni rozgrywkę interesującą zarówno dla zupełnych żółtodziobów, jak i dla weteranów komputerowych bojów.

Najprawdopodobniej „CIVIL WAR" już wkrótce trafi do sklepów za sprawą warszawskiej firmy „MARKSOFT", która jest wyłącznym dystrybutorem na Polskę produktów firmy Empire.

■ LSK

komputer: PC CD-ROM

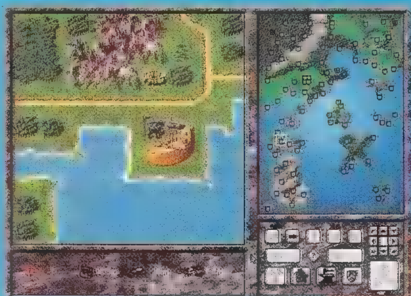




WARLORDS II DE LUXE

Poniższy tekst adresuję przede wszystkim do miłośników strategii, a konkretnie jednej z gier tego gatunku — „WARLORD 2". Wielu z Was zgodzi się zapewne z teorią, iż jest to jedna z najlepszych pozycji wydanych na rynku gier strategicznych. Niektórzy zagorzali wielbiciele „WARLORDA 2" zapewne oczekiwali przez długi czas na kolejną, ulepszoną część tej fantastycznej gry. Niestety bez większego skutku. Doczekali się jedynie kilku nowych scenariuszy, w tej samej, szesnastokolorowej oprawie graficznej.

Obecnie jednak, mam zaszczyt poinformować Was o spełnieniu się (przynajmniej częściowym) Waszych marzeń. Niedawno na rynku pojawił się bowiem „WARLORD 2 DELUXE". Jest to znacznie ulepszona graficznie i rozbudowana o kolejne scenariusze, wersja „WARLORDA 2".





Zanim jednak opiszę z grupsza owe zmiany, muszę nadmienić, iż nie uległ zmianie sposób gry, opcje ani ikony.

Znacznym zmianom uległa grafika gry. Paleta kolorów została zwiększona z 16 do 256. Stałe elementy gry bez względu na scenariusz, takie jak tło rozpoczynające kolejne tury przebiegu bitew, czy sposób przedstawiania bohaterów, których dostajemy podczas gry, teraz wyglądają o wiele atrakcyjniej.

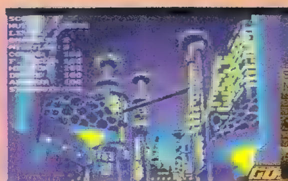
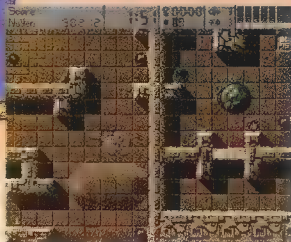
Same scenariusze, których jest około dwudziestu, cieszą nasze oczy różnorodnością (256-kolorowych) plansz — od przeróżnych krain, epok, stylów, po wnętrza zamków, w których zamierzamy się tłuc. Dużo ciekawiej zostały przedstawione miejsca „modlitw" naszych bohaterów, zamiast dobrze znanych ruin mają oni do „obejścia" istne Stone Henges, krypty zamknięte masywnymi wrotami, czeluście ze smoczymi głowami demonów. W skład „WARLORDA 2 DELUXE" wchodzą również stare, dobrze znane scenariusze, jednak ulepszone graficznie, kolorystycznie, a nawet ze zmienionymi, dużo ładniejszymi zamkami.

Dźwięk, zarówno muzyka, jak i „gadanie", także został ulepszony, a do przebiegu bitwy dołączono efekty dźwiękowe, podobne do tych z „WARLORDA 1". Ponadto, w grze jest kilka różnych rodzajów muzyki i niektóre scenariusze mają odrębną oprawę muzyczną. Wszystkie walory, którymi wzbogacono „WARLORDA 2", zwiększają pojemność tej gry, aż do około 100 MB oczywiście na CD-ROM-ie, a w dodatku na wolniejszych procesorach gra może chodzić nieco mozolnie.

■ Jasio ■ Archie Key

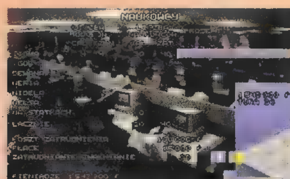
komputer: PC CD-ROM



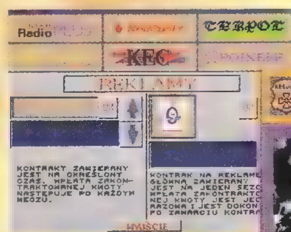
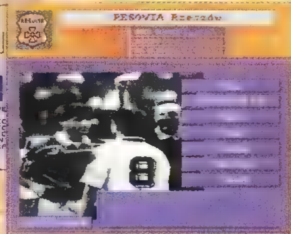
AMIGA

UNIVERSAL WARRIOR
12.20
gra zręcznościowa z elementami strategicznymi




PC

KOSMOS
36.30
rozbudowana gra handlowo managerska

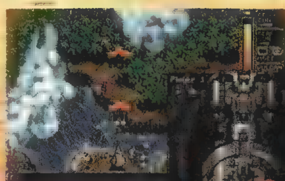
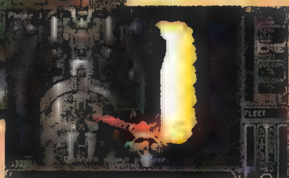
AMIGA

LIGA POLSKA
19.90
manager piłkarski



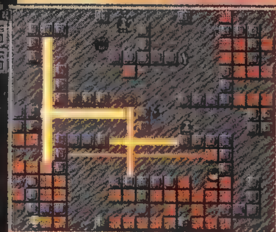

PC

SOŁTYS
36.30
przygodówka z jajem

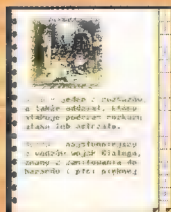
PC

TYRIAN
36.30
"niebiańska" strzelanka

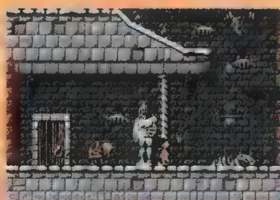
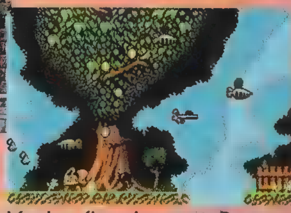
PC
AMIGA

MEGA BLAST
PC - 23.60
AMIGA - 19.90
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby)




PC

BASTION
36.30
gra strategiczna inspirowana prozą Tolkiena

AMIGA

FOREST DUMB
23.60
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog)

L.K. AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

STRIKER '95



Dwa lata temu, w 1993 roku firma RAGE SOFTWARE wydała produkt o nazwie „STRIKER". Był to jeden z najlepszych przedstawicieli symulatorów gry w piłkę nożną. Teraz ta sama firma zdecydowała się na „wypuszczenie" drugiej części, do dziś popularnego soccera zatytułowanego „STRIKER '95".

Po uruchomieniu gry, naszym oczom ukazuje się menu główne programu.

Na początek proponuję przejść do ustawiania opcji programu, i tak:

- Music On/Off – wł/wył muzyki,
- Video On/Off – wł/wył animacji,
- Commentary On/Off – wł/wył głosu sprawozdawcy,
- Outdoor/Indoor Game – bardzo ciekawa opcja pozwalająca na grę nie tylko na trawiastym boisku na stadionie, ale także w hali na drewnianej klepce (spotkałem się z tym po raz pierwszy). Gra w hali różni się nie tylko wyglądem, ale i zasadami, mianowicie nie ma tu „autów" ani „rogów", przez co gra staje się dużo łatwiejsza.
- Match Length – wybór czasu trwania meczu, od 2 do 10 minut.
- Controls – wybór sterowania. Możliwe są: klawiatura-klawiatura, klawiatura-joystick, joystick-joystick.

Po ustawieniu wszystkich parametrów możemy przystąpić do gry. Do wyboru są trzy warianty, pierwszy najłatwiejszy to praktyka (practice). Musisz tylko wybrać drużyny i czy chcesz poćwiczyć rzuty karne lub pokopać piłkę na prawie pustym boisku (jest tylko bramkarz drużyny przeciwnej).

Drugi wariant to mecz towarzyski (Friendly Match), tutaj gra zaczyna się już na poważnie. Po uprzednim wybraniu dwóch drużyn, możemy przejść do ustawiania taktyki, jaką zamierzamy obrać w najbliższym meczu. Ku memu zdziwieniu nazwiska piłkarzy w 80 % są zmyślone (w pierwszej wersji „STRIKER-a" były to proporcje pół na pół). W tym ekranie ustawiamy formację jaką będzie grała nasza drużyna (jest osiem możliwości), sposób rozgrywania akcji (pięć możliwości) oraz ustalenie składu naszego zespołu. Drugą rzeczą, którą spotkałem pierwszy raz, po grze w hali, są zdjęcia twarzy zawodników. Jeżeli wszystko wybrałeś to zaczynajmy grę (Play Game). Boisko widzimy pod kątem, wzdłuż linii bocznych – widok ten miał już zastosowanie w kilku innych programach o tej właśnie tematyce. Moje pierwsze wrażenie wyniesione z gry było wspaniałe. Efekty graficzne są naprawdę dopracowane. To, w jaki sposób zawodnicy odbijają piłkę głową, jak podciągają sobie getry w przerwach meczu, to naprawdę robi niesamowite wrażenie. Specjaliści od GFX z RAGE SOFTWARE zaniedbali trochę trybuny, pomimo iż są one bardzo kolorowe, a wokół boiska jest dużo reklam, to w połączeniu z całą resztą tworzy to trochę dziwny, aczkolwiek całkiem niezły efekt, któremu już nie tak dużo brakuje do ideału. Grafika grafiką, ale czas na ocenę najważniejszego, czyli samej gry w piłkę.





Niestety ta część „STRIKER-a" jest przeciętna (żeby nie powiedzieć, że beznadziejna), twierdzę tak, gdyż jeszcze ani razu nie udało mi się zgubić piłki w szybkim dryblingu, jeszcze nigdy nie strzeliłem pięknej bramki (to może być akurat wina moich zdolności) i za niemal każdy faul otrzymuje się od sędziego żółty kartonik. Pomimo tych trzech wad program nie traci na swej atrakcyjności, gdyż nadrabia to wspaniały dźwięk. Dla posiadaczy kart dźwiękowych gra ta na pewno ma dużo większą wartość niż dla użytkowników PC Speakerów. W speakerze nie ma żadnego dźwięku (może to i lepiej).



Gdy już oswoiliśmy się trochę grą, możemy spróbować zagrać w jednym z czterech pucharów (Competitions). Pierwszym z nich jest „Championship", różniący się od trzeciego z kolei „Knockoutu" tym, że w pierwszym mogą brać udział drużyny klubowe. W obu tych pucharach przegrany nie bierze udziału w dalszych rozgrywkach. Drugie trofeum do zdobycia jest mistrzostwo w lidze liczącej maksymalnie 32 zespoły. Ostatnim jest puchar świata (World Cup) – grać mogą w nich tylko drużyny narodowe, a musi ich być dokładnie 24. Autorzy „STRIKER-a" nie pomyśleli o najbliższych mistrzostwach świata, które odbędą się we Francji w 1998 roku, a brać udział w nich będą 32 reprezentacje.



Jeżeli znudziły Cię beznadziejne nazwiska piłkarzy i nazwy drużyn klubowych, to prawdziwym zbawieniem będzie opcja „Edit Teams". Mamy tu do wyboru jedną z czterech możliwości:

1. Edit Team Squad – jest to „edytor zawodników", w którym możemy ustawić podstawowy skład naszej drużyny (Swap Players), zmienić nazwisko każdemu z szesnastu piłkarzy i co najciekawsze możemy gościowi poprzestawiać twarzyczkę, lecz nie sposobem siłowym jak w jakimś „MORTAL KOMBAT", tylko grzecznie, za pomocą wbudowanego edytora (gość i tak nie ma żadnych szans obrony przed tym). Posługując się nim udało mi się stworzyć piłkarza bardzo podobnego do naszego Zbigniewa Bońka. Korzystanie z edytora jest proste i nie wymagające od użytkownika wybitnych zdolności manualnych, a tylko bujnej wyobraźni. Każdemu zawodnikowi możemy zmienić cztery rzeczy, charakteryzujące jego wygląd, są to: głowa (Head), oczy (Eyes), nos (Nose) i włosy (Hair).

W Edit Team Squad niestety nie ma możliwości zmiany zdolności piłkarza, które są wyrażane sześcioma parametrami:

- Kicking – jest to wskaźnik umiejętności strzeleckich, tj. siła strzału, celność itp.
- Speed – decyduje z jaką prędkością będzie biegał dany zawodnik,
- Heading – jak Kicking, tylko głową,
- Tackling – określa umiejętność wykonywania wślizgów,
- Stamina – wskazuje wytrzymałość zawodnika,
- Strength – wskaźnik siły piłkarza.

2. Edit Team Name – zmiana nazwy drużyny.

3. Edit Kit – uruchamiając tę opcję możemy dokonać zmiany kolorów strojów, w których będzie występować dana drużyna (osobny wybór dla ubioru na „wyjazd", a osobny w „domu").

4. Team Settings – Ten ekran jest identyczny jak ten, podczas którego można obrać taktykę przed meczem.

5. Another Team – przejście do wyboru edycji innego zespołu.

Autorzy „STRIKER-a '95" pobili rekord pod względem liczby występujących w grze zespołów – jest ich aż 355! 102 drużyny to reprezentacje narodowe z całego świata, 240 zespołów to drużyny klubowe dwunastu najlepszych lig świata, do których, nie wiem jakim cudem, dostała się liga polska, pozostałe 13 zespołów to drużyny wymyślone przez autorów. Ogólnie rzecz biorąc, mimo kilku niedociągnięć, gorąco polecam „STRIKER-a 95" wszystkim graczom, bez względu na zainteresowania, spróbować zagrać w tak ładną piłkę nożną jaką jest produkt RAGE SOFTWARE.

■ TOMEK

dystrybucja: DMG
TEL. (0-22) 620-82-99

cena: 120.00 ,-

wymagania:
PC 386 33 MHz, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x1 (1 CD)

TIME WARNER '95

70%

PIŁKARSKA

Dla starych wyjadaczy „Lord British" – taki przydomek przyjął przed laty Richard Garriott – nierozłącznie kojarzy się z firmą Origin i z najsłynniejszą w dziejach gier komputerowych serią RPG, wydawanych pod wspólnym tytułem „Ultima". Dawno temu w „Computer Studio" zaryzykowaliśmy stwierdzenie, że „Ultima" jest wśród gier komputerowych tym, czym w literaturze „Władca Pierścieni" J.R.R. Tolkiena i nie ma w tym stwierdzeniu cienia przesady. Saga „Ultima" w swoich kolejnych wcieleniach zdobyła sobie wyjątkową pozycję w grach fantasy, jednocześnie zdobywając tysiące fanów na całym świecie. Również w Polsce istnieje spora grupka graczy, oczarowanych pomysłami Richarda Garriotta, dla których „Ultima" to jest to!

Obecnie szefa firmy Origin, Richard Garriott, liczy sobie 33 lata, a jego przygoda z grami zaczęła się bardzo dawno temu. Kiedy Richard stworzył swą pierwszą grę pt. „Akalabeth" miał zaledwie 18 lat i malutką pracownię w garażu. Zdobyte przy sprzedaży programu doświadczenia przydały się w kierowaniu wielką firmą, jaką bez wątpienia jest Origin. Dzielnie pomaga mu w tym jego starszy brat, 40–letni Robert. Jest on zastępcą swego młodszego brata. Obaj rozumieją się doskonale i wspólnie stawiają czoła wszelkim przeciwnościom losu.

Od pewnego czasu Origin nie jest już samodzielną firmą, a należy do koncernu Electronic Arts Nie oznacza to jednak zmniejszenia samodzielności Garriotta. Intencje Electronic Arts nie są złe, chodziło o połączenie wielkiego potencjału finansowego z siłą twórczą Origin i geniuszem Garriotta. Tak więc firma w dalszym ciągu kierowana jest przez niego, ciągle się rozwija, rozrasta i zwiększa swoje rozmiary w pełnym tych słów znaczeniu. Każdy kolejny program, sygnowany charakterystycznym znaczkiem „Origin", okazywał się być hitem, więc dotychczasowa, pięknie zaprojektowana i fantastycznie położona siedziba w Texasie praktycznie jest już zbyt mała na potrzeby firmy.

A wydawać by się mogło, że trzy piętra budynku, o łącznej powierzchni 54000 metrów kwadratowych, masa korytarzy i pomieszczeń, powinna w zupełności wystarczyć dla 230 zatrudnionych pracowników.

Co zaś się tyczy samego Richarda Garriotta, to ostatnio zafundował sobie super posiadłość, położoną na najwyższym w Austin (stolica stanu Texas) wzniesieniu. Roztacza się stamtąd wspaniały widok na całą okolicę z mnóstwem zieleni, bajecznymi ogrodami, kaktusami. To właśnie tam Richard kryje się przed zgiełkiem współczesnego świata i puszczając wodze wyobraźni obmyśla kolejne intrygi do następnych wcieleń „Ultimy". W przestronnych zakamarkach swojej twierdzy zgromadził mnóstwo średniowiecznego rynsztunku: pełnych zbroi, szabli, pałaszy i innych gadżetów. To jeden z koników Garriotta. Ale nie jest to jedyna pasja Richarda.

Wiele godzin spędza bowiem w swoim prywatnym obserwatorium astronomicznym, co pozwala mu jeszcze bardziej oderwać się od rzeczywistości. Na co dzień jeździ swoim ekskluzywnym, czarnym Lamborghini Diablo.

Mając świadomość tego wszystkiego odczuwaliśmy pewien niepokój przed spotkaniem z Richardem Garriottem. Obawialiśmy sie czy nie jest to aby jakiś zmanierowany świrus o wybujałym ego. Jednak już uścisk dłoni na powitanie i miły uśmiech Richarda w jednej chwili rozwiały nasze wątpliwości. Okazuje się, że nie każdy porządnie „nadziany" facet musi od razu być świrusem. Garriott okazał się być człowiekiem nieprzeciętnie opanowanym i spokojny. Ma w sobie coś z flegmatycznego marzyciela, a jego wielkie niebieskie oczy zdają się podkreślać jego dziecięcą ufność do świata. Nie ma w nim cienia agresji, a od pierwszych chwil przebywania z nim odnosimy wrażenie jakbyśmy znali sie z nim od lat. Jednym słowem jest to człowiek z klasą. Ubrany w mocno sfatygowane dżinsy i koszulkę polo nie wygląda na milionera, właściciela prywatnego obserwatorium astronomicznego, wspaniałej posiadłości w Austin i szefa gromadki liczącej ponad 230 osób. Jedynymi elementami wyglądu, sugerującymi jego odmienność, było kilkadziesiąt srebrnych bransoletek na przegubach dłoni i dwa cienkie warkoczyki sięgające prawie do pasa. Wyglądał więc nieprzyzwoicie normalnie wśród tłumu plastyków, grafików i koderów przemierzających halę ce" będą kolejne części sagi. Cisnęliśmy dalej, aż Richard wreszcie nie wytrzymał i powiedział tak: »chłopaki zrozumcie mnie, nie mogę wam teraz puścić pary z ust na temat nowej produkcji, choć bardzo bym chciał. Jest to bowiem tajemnica firmy, której ujawnianie światu będzie odbywało sie w sposób wcześniej skrupulatnie zaplanowany przez sztab speców od reklamy i marketingu. Jest to normalna strategia dużych firm, bo w tym biznesie nie ma już miejsca na improwizację. Mogę wam jedynie zdradzić, że będzie to wspaniały, wielki program, w pełni zasługujący na miano interaktywnych gier na CD. Będzie on wreszcie ucieleśnieniem moich wcześniejszych wizji w sferze rozwiązań graficznych, których wcześniej z oczywistych względów technicznych nie byłem w stanie urzeczywistnić. Niestety tak wielkie przedsięwzięcie nie może zostać zrealizowane natychmiast. Mimo, że prace nad „dziewiątką" W tym miejscu wypadałoby przedstawić historię najsłynniejszej serii gier RPG stworzonej przez Richarda Garriotta, co niestety z konieczności musimy odłożyć do następnego numeru. Dzisiaj wspomnimy tylko, że

„Ultima" to saga nie mająca odpowiednika w całej historii gier komputerowych. To monumentalne dzieło powstaje i rozwija się już od 13 lat. Przez tak długi czas, Richardowi udało się stworzyć z niewielkiej Sosarii, olbrzymi świat fantasy. Królestwo z licznymi tajnymi zakamarkami – wyspami, grotami, podziemnymi królestwami, a wszystko to zamieszkiwane jest przez dziwaczne stwory, monstra itp. Pełno tu magii, zaklęć, talizmanów i uwarunkowań. Właśnie to sprawia, że kto raz zostanie oczarowany wspaniałą wizją Garriotta, pozostaje jej wierny przez lata.

Zwróćcie uwagę, że każda kolejna część gry nie jest odrębnym odcinkiem przygód,


Richard Garriott

Marek Suchocki

OKO w OKO z LORDEM BRITISHEM

Olimpia w Londynie podczas Targów ECTS.

O Polsce wiedział niewiele, ale na wieść, że w tak egzotycznym dla niego kraju, dzieło jego życia – „Ultima" – jest w ogóle znana, rozmiękczyło faceta na dobre. A że o „Ultimie" mógłby gadać godzinami, zatem gadaliśmy. Gdy co jakiś czas błysnęliśmy dobrą znajomością tematu, sprawiało to naszemu rozmówcy niekłamaną przyjemność. Nas jednak najbardziej interesowała nie historia, a przyszłość serii. Tu jednak spotkał nas niemiły zawód. Richard bowiem wykręcał się jak piskorz od odpowiedzi na temat kolejnej, dziewiątej już części gry. Naciskany przez nas, czy rzeczywiście ma tam odbyć się ostateczna rozprawa ze Strażnikiem, co w konsekwencji zakończy ten „wiekowy" cykl gier, nie odpowiedział jednoznacznie, ale odnieśliśmy wrażenie, że po „dziewiąt-

trwają już niemal od ukończenia „ósemki", to jednak całość gotowa będzie dopiero za rok. Serdecznie zapraszam was na przyszłoroczny ECTS, a obiecuję, że osobiście zaprezentuję najnowszą część „Ultimy".«

No cóż, po takim oświadczeniu nie było sensu, aby dłużej naciskać naszego sympatycznego rozmówcę, więc biorąc na serio jego ostatnie słowa, zostało nam tylko umówić się na następne spotkanie dopiero za rok, co z chęcią uczyniliśmy. Na odchodnym wręczyliśmy mu ostatni numer „Gier Komputerowych" i jeszcze raz zapewniliśmy go, że w Polsce ma wielu zagorzałych wielbicieli, ba wręcz fanów. Richard z kolei zobowiązał nas, abyśmy przekazali wszystkim naszym Czytelnikom serdeczne pozdrowienia. Czynimy to więc z niekłamaną radością, a prawdziwym fanatykom „Ultimy" przekazujemy specjalne pozdrowienia od samego Lorda Britisha!

a łączy się w jedną wielką trwającą przez wieki opowieść. Dzięki takiemu podejściu do sprawy, świat wykreowany przez Garriotta możemy jedynie porównać do wspaniałych wizji znanych z dzieł literatury fantasy: Śródziemie zamieszkiwane przez trolle, hobbity, elfy, wymyślone przez J.R.R. Tolkiena czy Cimmerię znaną z rozlicznych przygód Conana.

Na tym przykładzie widać, że Richard Garriott jest twórcą nietuzinkowym, a gry komputerowe mogą być tak samo wdzięcznym polem do działania, jak literatura czy film.

Warto więc prześledzić rozwój „Ultimy", począwszy od jej zarania. Ale w tej sprawie głos oddajemy Adamowi Leszczyńskiemu, który w następnym numerze „GK" wyłuszczy nam dzieje tej najsłynniejszej komputerowej sagi.

■ Marek Suchocki i Dariusz Kazik

WYŚCIGI SAMOCHODOWE

Ostatnie miesiące niezwykle obficie obrodziły w gry-symulatory wyścigów samochodowych. Oczywiście to już całkiem inna generacja programów niż największe nawet hity sprzed dwóch-trzech lat. Nic dziwnego — w tym czasie byliśmy świadkami prawdziwej rewolucji technologicznej. Warto sobie przypomnieć, że 3 lata temu komputer klasy 486SX33 był drogim sprzętem elitarnym, a dziś produkcja procesorów 486 ma zostać zakończona i standardem stają się komputery z Pentium. Równocześnie czytniki CD-ROM, ze sprzętu dla wyjątkowych maniaków, stały się standardowym wyposażeniem domowych komputerów. O ile dzięki temu zwiększyły się możliwości domowych pecetów nie warto już chyba wspominać. Dodatkowym impulsem dla tworzenia coraz bardziej wyszukanych gier akcji stały się konsole do gier. Tak, dziś właśnie na konsole (Sega, 3DO, Playstation, Jaguar) powstają najciekawsze gry tego typu, a właściciele pecetów albo muszą cierpliwie czekać na konwersję, albo zadowalać się kolejną grą, która będzie porównywana z jakimś hitem z Playstation, 3DO czy Jaguara. W dziedzinie symulatorów wyścigów samochodowych takim wzorcem, do którego są przyrównywane wszelkie nowe gry tego typu, stały się „Ridge Racer" z Playstation i „Daytona USA" z Segi Saturn.


Paweł z MIRAGE testuje „DAYTONA USA" w londyńskim salonie gier

Na najbliższe tygodnie na PC zapowiadane są premiery co najmniej trzech gier, które można zaliczyć do gatunku symulatorów wyścigów samochodowych. Zdaniem ich twórców każda z nich ma być oczywiście najlepsza, rewelacyjna, odjazdowa itd. Dziwnym jednak trafem twórcy każdej z nich zapewniają, że właśnie ich produkt będzie mógł z powodzeniem konkurować z „Ridge Racerem".

Oto owe propozycje:

• „FATAL RACING" firmy Gremlin — to nowa wspaniała gra wyścigowa, w której symulowana jest nie tylko sama jazda z prędkością 200 mil na godzinę, ale nawet kraksy (włącznie z „dachowaniem").


FATAL RACING



• „NEED FOR SPEED" — ta gra została pierwotnie zaprojektowana specjalnie dla konsol 3DO i właśnie miała być na rej platformie konkurencją dla „Ridge Racera" i „Daytona USA". Gdy okazało się, że programistom z Electronic Arts program wyszedł aż tak dobrze, to zdecydowano się dokonać jego konwersji również na płaszczyznę PC. A sama gra — no cóż, oczywiście wspaniała grafika, doskonałe efekty dźwiękowe i wysoki stopień wierności symulacji rzeczywistych samochodów — przy projektowaniu symulatora wzięli bowiem udział specjaliści z największego amerykańskiego pisma motoryzacyjnego „Road and Track Magazine".

Wzór dla gier wyścigowych – RIDGE RACER z konsoli Sony Playstation






SCREAMER

• „SCREAMER" — to zapowiedź kolejnego rewelacyjnego symulatora wyścigów samochodowych, tym razem firmowanego przez Virgin, a zaprojektowanego przez zespół Graffiti (autorów „Iron Assault"). Główną zaletą programu jest bogactwo scenerii w jakich odbywają się wyścigi (miasta Europy, Teksas, góry).

Czy któraś z tych gier, a może wszystkie, osiągnie rynkowy sukces i spełni związane z nią nadzieje, to się okaże w ciągu dosłownie najbliższych dni — premiery wszystkich trzech zapowiadane są na październik. Mieliśmy okazję zagrać już w „Need for Speed", który będzie dystrybuowany w Polsce przez firmę IPS Computer Group, więc możemy już teraz podzielić się pierwszymi wrażeniami.

■ LSK

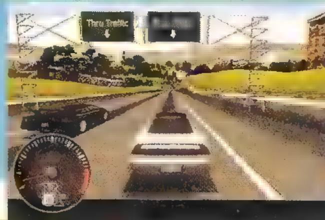
NEED FOR SPEED



Miłośników gier samochodowych ucieszy na pewno fakt, że „Need for Speed" znacznie przewyższa wszystkie gry z tego gatunku, które dotychczas powstały, zarówno pod względem grafiki, dźwięku i realistyki w zachowaniu się samochodu podczas różnych manewrów.

Gra działa w trybie VGA i SVGA, ale w tym pierwszym wygląda prawdę mówiąc, dość kiepsko. Inaczej jest, gdy zwiększymy rozdzielczość do trybu SVGA — gra jest nie do poznania. Gra „Need for Speed" przypomina trochę słynny „Test Drive 3". Podobnie jak tam do wyboru jest kilka scenerii z trasami oraz kilka samochodów. Prowadząc wybrany samochód, możemy siedzieć za kierownicą (jak to się zazwyczaj robi), bądź patrzeć na niego z zewnątrz (z góry od tyłu). Podczas gdy prowadząc, patrzymy na samochód z zewnątrz, nasze oczy cieszą takie drobne bajerki jak zapalające się światła „stopu" podczas hamowania, charakterystyczne przy ruszniu „siadanie" tyłu samochodu i analogicznie przy hamowaniu obserwujemy „siadanie" przodu. Gdy skręcamy widać także, jak koła gabloty skręcają się, a samochód buja na boki. Na uwagę zasługuję fakt, że każdy samochód ma własne brzmienie pracy silnika. Realistyczne są też odgłosy związane z hamowaniem, zrywem itp. Dźwięk jest w systemie 3D (tylko GRAVIS ULTRA SOUND). Krótko mówiąc tak dobrej gry samochodowej dawno nie było, polecamy ją z czystym sumieniem każdemu z Was.

■ Jasio & Archie Key









OGŁOSZENIA REDAKCYJNE



UWAGA!

Koniecznie kup następny numer „GIER KOMPUTEROWYCH"!

Przewidujemy mnóstwo niespodzianek:
– 16 stron więcej: recenzje najnowszych gier, rozwiązania, relacje z imprez, nowe działy: coś dla strategów
– nowe konkursy świąteczne – do wygrania tony nowych gier!
– rozwiązania konkursów i lista zwycięzców atrakcyjnych nagród: karty dźwiękowej Sound Vision, gier „Inferno" i „Prisoner of Ice".
W kioskach już od 24 listopada. Nie przeocz tej daty.

COMPUTER STUDIO HEY!

Redakcja pisma COMPUTER STUDIO informuje, że to jedno z najstarszych i najbardziej zasłużonych czasopism o grach komputerowych po chwilowej zapaści powraca! Od nowego roku będzie to zupełnie inne pismo – grubsze, ciekawsze, bardziej zróżnicowane i bardziej ekskluzywne – 100% PC. W związku z trwającą reorganizacją redakcji poszukujemy młodych, zdolnych, a co ważniejsze chętnych do współpracy. Gracze wszelkiej maści są mile widziani.

Zgłoszenia przyjmujemy pod numerem telefonu 15-42-20 w godz. 16-18 (z wyjątkiem sobót i niedziel).

AMIGOWCY NIE ŁAMCIE SIĘ!

Informujemy, że aktualnie w kioskach jest już czwarty z kolei, odświeżony numer „Wydania Specjalnego Computer Studio", które w całości poświęcone są wyłącznie Amidze. Znajdziecie tam recenzje i instrukcje do gier starszych i nowszych, m.in. „Subwar 2050", „High Seas Trader", „K-240", „Guardian", „Doom-y na Amigę": „Gloom", „Fears", „Cytadela"... Warto mieć ten numer!

W związku z licznymi sugestiami Czytelników informujemy, że poczynając od numeru 5/95 „Wyd. Specj. Computer Studio" powiększa swoją objętość. Przejmując częściowo schedą po upadłych: „Amigowcu" i „C&A" rozszerzamy znacznie dział użytkowy, ale starczy również miejsca na inne nowe działy, np. „Gry Strategiczne".

Tak więc nie łamcie się Amigowcy, jesteśmy z Wami! Pytajcie w kioskach o „Wydanie Specjalne Computer Studio".

GIEŁDA

NAJSZYBCIEJ ★ NAJTANIEJ NAJSKUTECZNIEJ

Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze „GK" inaugurujemy dziś nową rubrykę „KUPIĘ/SPRZEDAM/WYMIENIĘ..."

Wszystkie ogłoszenia zamieszczamy bezpłatnie, ale pod warunkiem, że nie służą one celom zarobkowym i w jawny sposób nie pozostają w konflikcie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawnymi. W związku z tym prosimy nie przesyłać nam ogłoszeń treści: „1500 programów na PC – wymienię lub sprzedam". Zgłoszenia o podobnej treści od razu trafiają do kosza.

Uwaga! wszystkie ogłoszenia zamieszczamy na bieżąco do aktualnie przygotowywanych numerów „GK". W związku z tym Wasze ogłoszenia będą ukazywały się błyskawicznie, gdyż nasz cykl wydawniczy jest chyba najszybszy ze wszystkich magazynów komputerowych. Ponadto od następnego numeru nasza rubryka znacznie się rozrośnie, ponieważ ilość ogłoszeń, które do nas trafiają wzrasta w tempie lawinowym.

SPRZEDAM

Okazja! Sprzedam gry do konsoli „JAGUAR": „Alien vs Predator", „Kasumi Ninja", „Tempest 2000". Każda gra w cenie 155 zł.
Taniej nie dostaniesz nigdzie!
Michał Micmałowski
ul. Guszczyńkiego 2/10
80–134 Gdańsk, tel. (0–58) 46–34–67

„ULTIMATE DOOM UPGRADE" – 10 leveli, oryg. z ID SOFTWARE sprzedam – 7 zł. DEVIL–EDYTOR leveli do gry „DESCENT–SHAREWARE" sprzedam 7 zł. „DUKE NUKUM 3D" wersja Shareware – 21 zł.
Janusz Sawicki
ul. Korotyńskiego 21/112
02–123 Warszawa, tel. 483028

Komputer AMIGA 500 z dodatkami: – 2.5 M.B, Kickstart 1.3/2.04 (na gwarancji), mysz, 2 joystiki, 100 dyskietek z programami, literatura, pokrywa na komputer. Cena zestawu – 850 zł.
Michał Płotka
ul. Ceynowy 1/54
Chojnice 89–604, tel. (0531) 746–19

Konsolę SEGA 16–BIT, 2 joypady, gra „Sonic" (używane 1 rok), cena 2.5 mln. Gra „Airwolf" – 0.5 mln. Gra „NBA Live 95" – 0.6 mln. Całość za 3.5 mln.
Sylwek Majewski
Pruszków, tel. 728–16–90.

Potrzebujesz opisu. Napisz lub zadzwoń. Cena za 2 strony już tylko 1 złoty Polski.
Michał Szczurek
ul. Świt 14
33-300 Nowy Sącz, tel. (0-18) 411-511

Konsolę Sega 16-Bit z grą Sonic i gry: „Gin1", „World of Illusion", „Home Alone". Cena konsoli i gier do uzgodnienia.
Bartek Prałat
67-400 Wschowa woj. Leszno
ul. Orzechowa 21, tel. (0-65) 40-45-02

Amigę CD32 + 6 płyt CD z grami - cena 480 zł, monitor 1084S color - cena 350 zł. W komplecie - 800 zł lub wymienię na „Jaguara".
Mariusz Zwierz
ul. Błonie 9/13
05-300 Mińsk Mazowiecki

Drukarkę 9 igieł Centronics Glp 2 do IBM PC - 139 zł.
Mieszko Piskorzyński
Gdańsk-Żabianka
ul. Sztormowa 6c/7, tel. 57-97-66

A600 + 3 joystiki, mysz, podkładkę, ok. 90 dysków, pokrywę, pudło na dyski – cena 800 zł.
Maciej Kostka Lubowidz
09-304 ul. Lipowa 9, woj ciech.

Orginalne gry na PC sprzedam lub wymienię – „Larry 1", „Lure of the Tempress", „King's Quest 6", „Tennagent", „Sołtys", „Under a Killing Moon".
Marcin, tel. (022) 628-16-86

Amigę 500, 1 MB RAM monitor zielony 14", mouse, 2 joystiki, 150 dyskietek, 2 oryginalne gry. Wszystko za 600 zł (6000.000) zł.
Karol Staszak
ul. Ceramiczna 11
05-230 Kobyłka

KUPIĘ

Oryginalną grę „Sensible World of Soccer" (AMIGA 600).
Adam Oleksy
ul. Kisielewskiego 10/17
41–200 Sosnowiec

WYMIENIĘ

Atari 65 XE + Mag.XCA 12 + Joystick + gry na Pegasusa.
Mieszko Piskorzyński
Gdańsk-Żabianka
ul. Sztormowa 6c/7, tel. 57-97-66

RÓŻNE

Klub prowadzi księgę rekordów w grach na wszystkie platformy sprzętowe. Wpis do księgi wyników 2 zł. Publikacja w czasopismach o grach. Kontakt listowny na adres:
S. Chojnowski
ul. Kartuska 96
UPT Gdańsk 18

Klub organizuje zawody w grach na Amigę i małe Atari. Zapisy od lat 18 do 50. (własny joystick). Kontakt listowny na adres:
S. Chojowski
ul. Katuska 96
UPT Gdańsk 18

Fronty Pierwszej Wojny Światowej pochłonęły niespotykaną do tamtej pory liczbę ofiar. Działo się tak, gdyż w technikach masowego wyrzynania poczyniono wielki postęp w stosunku do poprzednich wojen. Podczas tego konfliktu po raz pierwszy wykorzystano na tak ogromną skalę broń maszynową, czołgi i broń chemiczną. Często jednak walczące strony nie odnosiły spodziewanych korzyści z posiadania nowych rodzajów broni. Działo się tak, gdyż dowódcy starej daty bardzo często ignorowali nowe osiągnięcia, a przeszkolenie personelu obsługującego nowe bronie pozostawiało wiele do życzenia. Rezultatem były nadmierne straty w ludziach. Żołnierze ginęli w okopach często nawet nie widząc swego przeciwnika. Byli jednak podczas tej wojny ludzie, którzy potrafili wznieść się ponad to. Likwidowali się oni stosując zasady fair play, czyli walcząc jeden na jednego. Mowa tu oczywiście o lotnikach, ludziach, którzy wykorzystywali podczas WWI kolejny wielki wynalazek człowieka. I Ty możesz wcielić się w jednego z nich, za sprawą programistów z grupy Origin zjedzonej swego czasu przez Electronic Arts. Właściwie w najnowszym symulatorze samolotów z WWI wcielasz się w konkretną postać, mianowicie młodego Amerykanina, który zdecydował się oddać swoje życie do dyspozycji aliantów. Z tego powodu grę rozpoczynasz w jednym z wielu aerodromów rozrzuconych po Europie, gdzie zostałeś przydzielony. Od momentu gdy podpiszesz dokumenty pilota rozpoczynasz burzliwą karierę, którą zakończysz w stopniu majora i z kilogramami medali uwieszonymi na piersi. „Wings of Glory" jest koncepcyjnie zrobiony bardzo podobnie do innego produktu Originu, a mianowicie „Wing Commandera III". Oznacza to, że w omawianej tu gierce nie znajdziemy tylko i wyłącznie „gołego" symulatora, lecz będziemy także poznawać dość ciekawą fabułę, która odsłaniać się nam będzie wraz z pomyślnym kończeniem kolejnych misji i rozmowami prowadzonymi z pozostałą załogą aerodromu.





dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: 104.00 ,-

wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

ORIGIN '95

SYMULACJA

Większość z Was w pierwszej kolejności zainteresuje oprawa gry. Niestety, w tym miejscu niektórych może spotkać rozczarowanie – „Wings of Glory" pracuje tylko w trybie VGA. Jest to dość niewiele, jeżeli wziąć pod uwagę spore wymagania sprzętowe (minimum 8 MB RAM). Z pewnością wielu miłośników gier traktujących o samolotach tego okresu pamięta jeszcze „Dawn Patrol", który oferował grafikę SVGA i wystarczało mu do tego tylko 4 MB RAM. Trzeba jednak przyznać, że pomimo to grafika w „WoG" jest nadspodziewanie dobra.

Samoloty, ląd i wszystkie inne obiekty są wspaniale teksturowane, tak że odróżnienie wroga od swojego nie sprawia najmniejszych kłopotów. Dodatkowo orientację podczas lotu poprawia możliwość obracania głowy. Jeżeli chodzi o oprawę dźwiękową, to musicie uwierzyć mi na słowo, że jest wspaniała nawet na zwykłym Sound Blasterze. Bardziej wymagający będą mogli odsłuchiwać muzykę przez kartę pracującą w standardzie General MIDI.

Zacznijmy od efektów dźwiękowych. Podczas gry słychać praktycznie wszystko – od wystrzału karabinowego, poprzez trafienie kuli i odrywanie się poszycia z uszkodzonego celu, następnie naprężenia materiału, z którego zbudowany jest samolot i nawet wrzask zabitego naszą serią pilota. Tak jak już stało się standardem dla gier CD-ROM-owych, wszystkie dialogi są oczywiście digitalizowane. O muzyce nie da się wiele powiedzieć, trzeba ją po prostu usłyszeć. Bardzo mi się podobało, że zmieniała się ona, gdy wróg znalazł się w zasięgu wzroku.

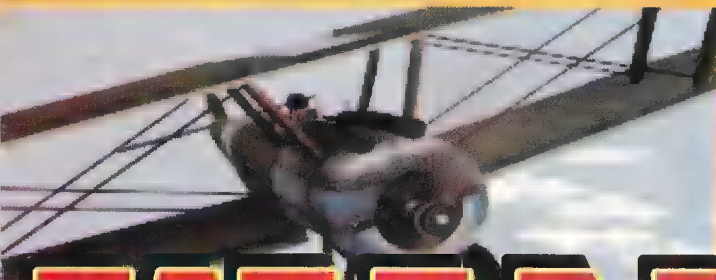
Duży realizm i wierność symulacji są jednak największymi zaletami tego symulatora. Podczas gry mamy okazję pilotować pięć maszyn.

Sopowith Scout (Pup)

Pupy, bo tak te samoloty zostały przezwane, były stosunkowo niezłymi maszynami. Jako jedne z pierwszych samolotów aliantów miały jednak parę wad. Ich słaby, bo 80-konny silnik nie pozwalał im na rozwijanie dużych prędkości (max. 95 mph) i na szybkie nabieranie wysokości. Ponieważ silnik ten miał budowę rotacyjną (cylindry rozmieszczone były centrycznie i prostopadle w stosunku do osi samolotu), więc Pupy cechowały się sporą zwrotnością, która ułatwiała pilotowi zadanie pozostawania „na ogonie" przeciwnika. Kolejnym mankamentem było tylko jedno działko Vicker .303, które dysponowało stosunkowo małą siłą ognia. Z tego powodu należało oddać w cel więcej celnych strzałów niż w przypadku omawianych tu dalej samolotów.

R.A.F. S.E.5a

Pod wieloma względami był to jeden z najlepszych i najbezpieczniejszych myśliwców Pierwszej Wojny Światowej. Jego 200-konny silnik pozwalał mu na osiąganie prędkości 130 mph. Jego konstrukcja pozwalała na osiąganie dużych prędkości podczas nurkowania bez ryzyka oderwania skrzydeł. Na dziobie miał, tak jak Pup, zamontowany karabin Vickers .303. Spełniał on lepiej swoje zadanie w tej maszynie niż w Scoucie, gdyż mała siła ognia rekompensowana była możliwością większego zbliżenia się do wroga i z tego dystansu załatwienie go krótką serią. Kolejną zaletą S.E.5a było zamontowane nad skrzydłami działko Lewisa .303. Dzięki niemu można było bezpiecznie niszczyć powolne bombowce, nieprzyjemne z powodu tylnego strzelca. Wystarczyło tylko wlecieć pod takiego delik-



WINGS O

wenta i nacisnąć spust. Samolot ten miał silnik rzędowy, który nie zapewniał mu zwrotności takiej, jak w przypadku silników rotacyjnych. Z tego powodu ostre zakręty nieodwołalnie wiążą się z utratą wysokości. Dlatego latać tą maszyną blisko ziemi powinno się tylko przy startach i lądowaniach, gdyż wszelkie manewry na niskich pułapach z reguły kończą się tragicznie.

Sopowith F.1 Camel

Camel był ulepszonym Pupem. Wyposażono go w mocniejszy silnik do 150 KM, który pozwalał mu na osiąganie prędkości 110 mph. Zachował on oczywiście znakomitą zwrotność swego poprzednika. Mocniejsze silniki zwiększyły jednak w jego przypadku efekt silnika rotacyjnego. Z tego powodu Camel wykazywał zwiększoną nadsterowność w prawo i do góry. Z tego powodu piloci często woleli wykonywać na nim skręt w tym kierunku o 270 stopni niż w lewo o 90 stopni. Fakt ten był także przyczyną skrajnych opinii o tym samolocie. Nie przyzwyczajeni do niego piloci często w nim ginęli. Z kolei w rękach tych nawykłych do jego zwyczajów stawał się śmiertelną bronią, biorąc pod uwagę fakt wyposażenia Camela w dwa działka Vickers .303.

SPAD SXIII

SPAD był prawdziwą maszyną do zabijania. Dwustukonny silnik pozwalał mu na



osiąganie prędkości do 135 mph. Dodać do tego należy, że był niesłychanie zwrotny, jak na maszynę wyposażoną w silnik rzędowy. Uzbrojony był w dwa karabiny Vickers .303 i można było podwiesić do niego do dwóch bomb. Dodatkowo jego solidna konstrukcja dobrze nosiła duże przeciążenia i ogień artyleryjski. SPAD musiał za te zalety zapłacić jednak wielką masą, z tego powodu był skłonny do przepadania przy małych prędkościach. Osobiście uważam to za zaletę, gdyż mogłem lądować na krótszych odcinkach i podchodzić do lotniska nawet z boku. Rada – Jeżeli chcecie na nim wykonać ostry zakręt, to podczas jego wykonywania wyłączcie silnik (niezbędne podczas pojedynków z asami).

Fokker Dr.I

Pierwszy niemiecki trójpłatowiec zainspirowany był przechwyconym Sopowithem. Z tego powodu ma on zalety tego samolotu i nawet większą niż pierwowzór zwrotność. 110-konny silnik pozwalał mu na osiąganie prędkości do 110 mph. Dwa działka Spandau 7.92 mm dawały mu wielką siłę ognia.



Każdą prowadzi się inaczej i do każdej trzeba się przyzwyczaić, by móc w pełni wykorzystać jej zalety. Walki przebiegają bardzo realistycznie. Wrogowie w zależności od poziomu umiejętności (novice, veteran, ace) wykonują nawet bardzo skomplikowane manewry, by zgubić nas ze swego ogona i siąść na naszym. Z kolei, gdy mu to się uda, my możemy wykonać odpowiednie ruchy drążkiem sterowym, co pozwoli nam na pozostanie w tyle za niedawnym łowcą i na jego zestrzelenie. W instrukcji znajduje się dokładny opis wykonania wielu manewrów o różnym zastosowaniu. Początkowo może nas zaskoczyć stopień trudności tej symulacji nawet po ustawieniu poziomu umiejętności wrogów na najniższy. Gdy po długich zmaganiach w końcu wycelujemy w ścigany cel, to się okaże, że skrzydłowy po zestrzeleniu swego celu zaatakował i zestrzelił bardzo szybko nasz. Nie należy się jednak zniechęcać i próbować dalej. Moje wnioski z gry w „Wings of Glory" są proste. Bez wątpienia jest to najlepszy symulator WWI i miłośnik tego gatunku nie może pozwolić sobie na przeoczenie tej gry. Zachęcam także pilotów samolotów z dopalaczami do przejścia na symulator maszyn z karabinem, bombą i może rakietą nie nakierowywaną. Z pewnością nikt się nie zawiedzie. Symulacją walki „WoG" z pewnością przewyższa każdy zrobiony wcześniej symulator.

CELE POWIETRZNE

są to, prócz samolotów, balony i sterowce. Te ostatnio stosunkowo trudno zestrzelić, gdyż wyposażone są w wiele działek. Dobrą metodą na nie jest lecenie w kierunku ich dziobu lub rufy i po wykonaniu nurkowania wzbicie się w kierunku ich spodniego poszycia (inny kolor) i ostrzelania go z rakiet lub karabinka.

CELE NAZIEMNE

są to hangary, fabryki, a także działka, czołgi, samochody wiozące generałów i pociągi z amunicją. W przypadku tych ostatnich należy pamiętać, że zniszczenie wagonu znajdującego się z przodu, spowoduje eksplozje wszystkich znajdujących się za nim. Wystarczy więc zbombardować lokomotywę.



MEDALE

jakimi zostaniemy obsypani, otrzymamy z różnych powodów.

Większość z nich, bo aż sześć, za zniszczenie określonej liczby wrogów. Pozostałe za zbombardowanie odpowiednich celów naziemnych. Mamy wpływ na czas otrzymania tylko sześciu pierwszych. Pozostałe zależą od wykonania konkretnej misji umieszczonej w scenariuszu.

FABUŁA

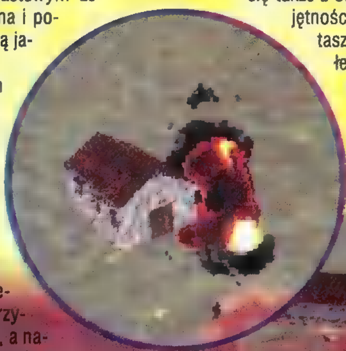
Swoją służbę rozpoczynasz w bazie lotniczej, znajdującej się we władaniu majora Daniela McBride'a. Jest on urodzonym dowódcą, gdyż noszenie mundury to u niego tradycja rodzinna. W aerodromie poza nim znajdują się: Sierżant zaopatrzeniowy Walter, mechanik Harry oraz pozostali piloci: Charles Dearing, Oliver, Edmond i Ned. Należy wspomnieć jeszcze o pewnej kobiecie, z którą choć byś nie chciał, zaprzyjaźnisz się. Koszary będzie nawiedzała miejscowa dziewczyna o imieniu Lisette. Będzie to robiła dość regularnie dopóki nie zostanie zatrzymana z powodu dokumentów

OPIS KLAWIATURY

WEAPONS	
Next air target out	T
Next air target in	Shift+T
Next air friendly out	Alt+T
Next air friendly in	Shift+Alt+T
Next ground target out	Ctrl+T
New ground target in	Shift+Ctrl+T
Deselect target	Ctrl+Alt+T
Fire machine guns	Spacebar
Toggle between guns (only for S.E.5a)	G
Fire rocket	R
Drop bomb	B
# of bullets left	W
Show weapons	Alt+W
Show number of bombs and rockets	Shift+W
MANEUVERING / NAVIGATION	
Engine power	1–0
Step up engine power	+
Step down engine power	–
Shut off engine	[illegible]
Left rudder	[illegible]
Right rudder	[illegible]
Autopilot	A
Navigation map	N
Tell wingmen to build formation	Alt+F
Tell wingmen to break formation	Alt+B
Height from ground (in feet)	H
Damage [illegible]	[illegible]
Speed (in knots)	S
Invisible cockpit (toggle)	C
Engine [illegible] (risks fire)	E
Time burst while key is held	Tab
Time compression (2x, 4x, 1x)	Shift+Tab
GAME INTERFACE	
Return to main menu (not during flight)	Alt+M
Advance conversation	Spacebar
Exit conversation or cinematic	Esc
Game options (flight only)	Alt+O
Pause	P
Sound (Speech) on/off	Ctrl+S
Music on/off	Ctrl+M
Recalibrate joystick	Alt+J
Exit the game	Alt+X
CAMERA VIEWS	
Cockpit camera (front view)	F1
Chase camera	F2
Left view	F3
Right view	F4
Back view	F5
External camera	F6
Cycle through ground targets	CTRL+F6
Target view	F7
Overhead camera	Alt+F7
Change angle on Overhead camera	F
Victim camera	F9
Weapon camera	F10
Lewis gun camera (only for S.E.5a)	L
Zoom in, out	[ ]
Eyes fixed on locked (T) target	[illegible]
FLIGHT RECORDER	
Pause/Play toggle	Ctrl+P
Fast Forward	Ctrl+F
Super Fast Forward	Shift+Ctrl+F
Rewind/Restart	Ctrl+R
Single step	Ctrl+[illegible]
Enter game	Ctrl+E
Information bar on/off	Ctrl+I

F GLORY

znalezionych w jej koszyku, a które powinny leżeć na biurku majora. Podczas wojny ludzie się nie patyczkują, więc dziewczyna w trybie natychmiastowym zostanie odprowadzona i postawiona pod ścianą jako szpieg.



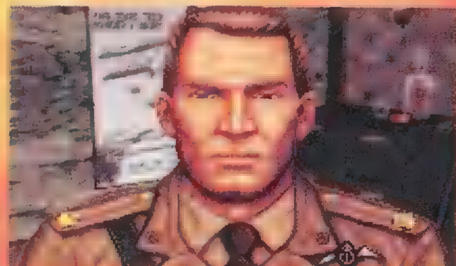
Gdyby w tym momencie puściły Ci nerwy i z tego powodu chciałbyś podążyć drogą Lisette do krainy wiecznych łowów, to na początku następnej misji zestrzel startując sprzymierzoną maszynę, a następnie, pomimo ognia artyleryjskiego otworzonego w Twoim kierunku z alianckich dział, wyląduj w macierzystym aerodromie. Gwarantuję Ci, że po takim wyczynie w ekspresowym tempie staniesz oko w oko z plutonem egzekucyjnym.

Gdy zachowasz jednak zimną krew, to usłyszysz z ust majora przedśmiertne słowa Lisette. Mianowicie usprawiedliwiała ona swoje postępowanie szantażem pewnego niemieckiego oficera, który za informacje zobowiązywał się zostawić jej rodzinę w spokoju. Jego stopień i imię to Oberlieutnant Ulrich Gertmann.

Mając nadzieję, że to Ty go zestrzelisz, wykonujesz kolejne misje. W międzyczasie dostajesz odznaczenia, awanse i nowe maszyny. Zaprzyjaźniasz się także z Charlsem, facetem, którego umiejętnościom zawdzięczasz to, że dalej latasz i dzięki którym w spokoju mogłeś rozwinąć swoje. Obecnie to Ty jesteś asem, przy Twoim imieniu na tablicy zestrzeleń jest największa liczba. Z tego powodu dostałeś jako pierwszy w szwadronie nowego Sopowitha Camela. Dzięki tej maszynie z kolejnych misji wracałeś z coraz większym utargiem. Sielanka ta jednak nie trwała długo. Podczas jednego ze swych lotów zginął Dearing, zestrzelony przez pewnego niemieckiego asa, gdy on sam był związany walką z przeważającymi siłami wroga. Podczas jego pogrzebu









nad mogiłą przeleciał niemiecki samolot i zrzucił zapisaną kartkę o bezczelnej treści i podpisaną tylko imieniem – Ulrich. Od tej pory Twoim celem stało się dopadnięcie tego drania. Pomógł Ci w tym major załatwiając transfer do amerykańskiej eskadry lotniczej stacjonującej pod Verdun.

Jej dowódcą był major Kenneth Logan, sympatyczny gość, który jeszcze nie nauczył się tego, że oficer jego rangi nie może pozwolić sobie na zbytnie spoufalanie się z podwładnymi. Od razu poczułeś się w nowym otoczeniu jak ryba. Pierwsze rozmowy, które przeprowadziłeś z załogą, przypomniały Ci o poziomie intelektualnym, od którego zdążyłeś wśród Angoli odwyknąć. Podczas rozmowy z mechanikiem Earlem prawie się z nim pobiłeś. Jimmie Shaffer nie był milszy. Tylko Henry i Wilson zdawali się darzyć Cię właściwym szacunkiem, należnym Ci z tytułu Twych osiągnięć. Jedynym pocieszeniem dla Ciebie była nowa maszyna SPAD SXIII. Jednak podczas swych lotów nie mogłeś spotkać Ulricha. Pewnego dnia nie opodal Twego aerodromu rozbił się niemiecki oficer Fokkerem Dr.1. Jego maszyna wyszła z tego prawie nie uszkodzona. Zresztą on też był w gruncie rzeczy cały, tak że było potrzeba wielkiej ilości bandaży. Oficerem tym był Austriak, Oberlieutnant Gerhard Hoffstatter. Dla niego wojna się już skończyła. Dla pozostałych miało to nastąpić wkrótce. Ty będziesz miał okazję przybić ostatni gwóźdź do trumny wroga. Rozwalisz bowiem ostatnią niemiecką fabrykę amunicji, w czym pomoże Ci wyremontowany Fokker. Zaraz po tym zakończy się wojna. Tobie i Ulrichowi pozostanie jeszcze rachunek do wyrównania, który uregulujesz podczas ostatniego lotu.

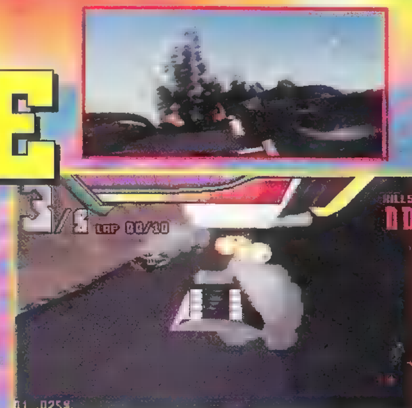
Osobiście dotarłem do tego momentu ze sporą ilością zestrzeleń na mym koncie.

Wystarczy ją sobie porównać z osiemdziesięcioma maszynami zestrzelonymi przez Red Barona. Od tej pory możecie mi więc mówić szef.

■ Mario

HI-OCTANE

„Być może któregoś dnia samochody będą wyposażone w karabiny maszynowe i wyrzutnie rakiet". Tak brzmi motto towarzyszące najnowszemu produktowi firmy Bullfrog, grze „Hi Octane". Jest XXII wiek. Najbardziej rozpowszechnioną rozrywką stały się wyścigi samochodowe i nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że samochody te są wyposażone w karabiny maszynowe, rakiety i inne urządzenia pomagające likwidować przeciwników. Są one również potężnie opancerzone. W tych wyścigach nie ma żadnych zasad. Liczy się tylko zwycięzca. Przegrany będzie wąchał kwiatki... od dołu. W taką właśnie atmosferę wprowadza nas gra „Hi Octane". Jesteś jednym z uczestników tego szaleńczego wyścigu. Zasiadasz za sterami jednej z sześciu maszyn, a potem wybierasz jeden z sześciu torów i rozpoczyna się zabawa. Pojazdy są dosyć zróżnicowane. Jeden jest wolny, ale za to potężnie uzbrojony, drugi jest szybki, ale słabo opancerzony. Reszta jest pośrednia. Potem ustawiasz ilość graczy, wybierasz ilość obrażeń. Szybkość w tej grze nie jest najważniejsza, ponieważ wszystkie pojazdy są uzbrojone, więc zamiast scigać się z przeciwnikami lepiej jest ich po prostu załatwić. Lecąc namierzasz przeciwnika i puszczasz w jego kierunku serie, ale uważaj, bo w tym czasie lecący za Tobą przeciwnik robi to samo, wiec to ty możesz zostać wyeliminowany. I tak jest cały czas z wyjątkiem opcji Championship. Graficznie „Hi Octane" przypomina „Magic Carpet". Ma chyba nawet wzięty z niej engine. Teksturowanie wzgórz, skał jest bardzo podobne. Pociski rozpryskują się i rykoszetem walą dookoła, a rakiety zostawiają za sobą dymny ślad. O celowanie do przeciwników nie musisz się martwić, bo broń zatrzymuje się sama na celu. Wystarczy tylko nacisnąć spust. Trasy posiadają ukryte power-ups'y dające ci energię, a także specjalne skróty i tajne tunele w skałach. Muzyka doskonale oddaje atmosferę rywalizacji i niebezpieczeństwa. Oczywiście gra w sieci daje większą przyjemność, bo możesz walczyć z realnymi przeciwnikami, a nie z głupim komputerem. Krótkie przedstawienie pojazdów występujących w grze: - SUGGA - wielka ciężarówka, jest nieźle opancerzona, trochę słabiej uzbrojona. Trudna do zepchnięcia z trasy.

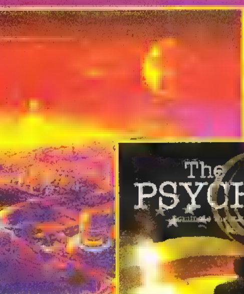


- BASERKER - spora maszyna. Wolny ale mocno opancerzony i uzbrojony.
- VAMPYR - słabe opancerzenie i uzbrojenie rekompensuje całkiem spora szybkość oraz zwrotność.
- OUTRIDER - motocykl przyszłości. Niewiarygodnie szybki i zwrotny, choć słabo uzbrojony.
- FLEXIWING - dobry na każde tory. Nieźle uzbrojony i w miarę szybki.
- KD - 1 SPEEDER - Pojazd szybki i opancerzony. Duża siła ognia.

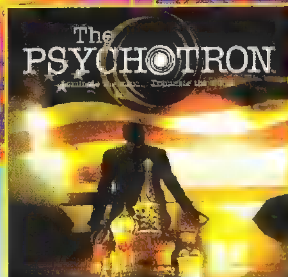
Wymagania tej gry są spore. Na 486DX2/66 gra działa niesamowicie wolno nawet po wyłączeniu wszystkich detali. Lepiej jednak zaopatrzyć się w Pentium, wtedy można bawić się na całego i mieć wszystkie detale na full.

■ Snake

dystrybucja: IPS, tel. (022) 642 27 68













MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY
Background Images
Corel ArtShow 5
Photo Gallery
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Woman
American National Park

SHAREWARE
Business Library
C User Group Library
CDROM of CDROMS
CICA Windows
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBES Archeved OS/2
HOBBES Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilites
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 13
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZI Ham Radio v.4
Simtel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Utilites Platinum

ENCYKLOPEDIE OGÓLNIE
Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Grolier Enc. 7.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE
Ancient Lands
Auto Works/Body Works/PC Works
Cinemania
Complete Bookshop
Complete NBA Basketball
Dangerous Creatures
Earth & Universe
Familiy Doctor
Football World Cup 1994
Garden Encyklopedia
Gardening
Global Explorer
Great Artists
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
How Animals Move
ITN European Video Atlas
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Our Solar System
Star Trek Collectibles
Story of Civilization
Vivaldi

POKAZY
Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals

JĘZYKI OBCE
Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI
Arthur's Teacher Trouble
Just Grandma and Me
Lion King Story Book
Peter and the Wolf
Putt Putt Joins the Parade
Thumbeline
Tuneland

GRY
101: Only the Best Games
7-th Guest
C.I.T.Y. 2000
Chaos Continium
Chess Master 4000
Commanche CD
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Cyclones
Daedalus Encounter
Dawn Patrol
Deathstar Arcade Battles
DOOM 2
DOOM 2 mania!!!
DOOM mania!!!
Dracula Unleashed
Dragon Lore
Drug Wars
Ecoquest
Frontier Elite II
Full Trottle
Gabriel Knight
Hell
Hell Cab
Heretic
Indiana Jones & Fate of Atlantis
Indy Car Racing
Iron Helix
Isle of the Dead
Jazz Jackrabbit
Jones in the Fast Lane
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Legend of Kyrandia 3
Loom
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Myst
Outpost
Panzer General
Picture Perfect Golf
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
Psychotron
Quantum Gate
Quarantime
Ravenloft
Rabel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Rise of the Triad
Sim City 2000
Sim Tower
Space Pirates
Space Quest IV
Star Trek - 25th
Tank Commander
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
USS Ticonderoga

- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów.
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16
oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych

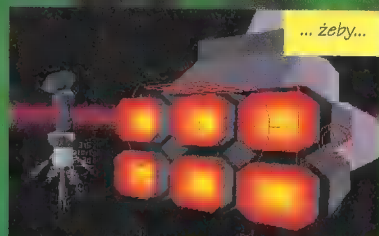
dokończenie z poprzedniego odcinka



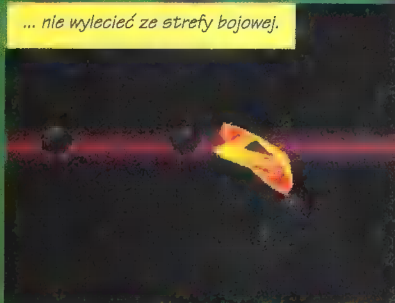
W przestrzeni kosmicznej...



... musisz pamiętać,...

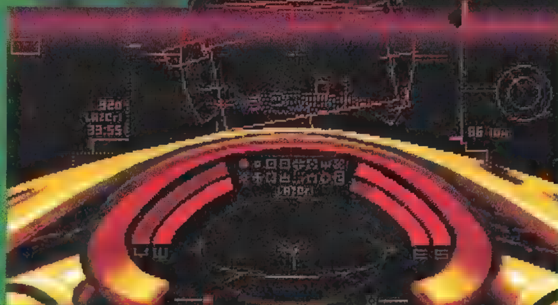


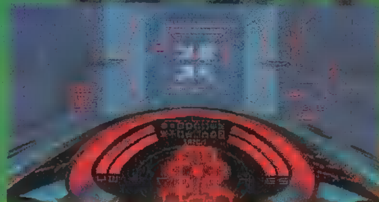
... żeby...



... nie wylecieć ze strefy bojowej.

Pomoże Ci w tym HUD, w „Inferno" zwany HOPI.





Musisz się nauczyć korzystać z deski rozdzielczej: aktywować różne rodzaje broni i zasobniki, odczytywać wskazania przyrządów i korzystać z radarów. Pamiętaj! Najważniejszą zasadą jest wypełnianie wydawanych rozkazów. Może to być wejście do bazy i bronienie jej przed najazdem Obcych. Przydatna jest w tym wypadku opcja dokowania.



Wyświetlany jest wtedy korytarz po-



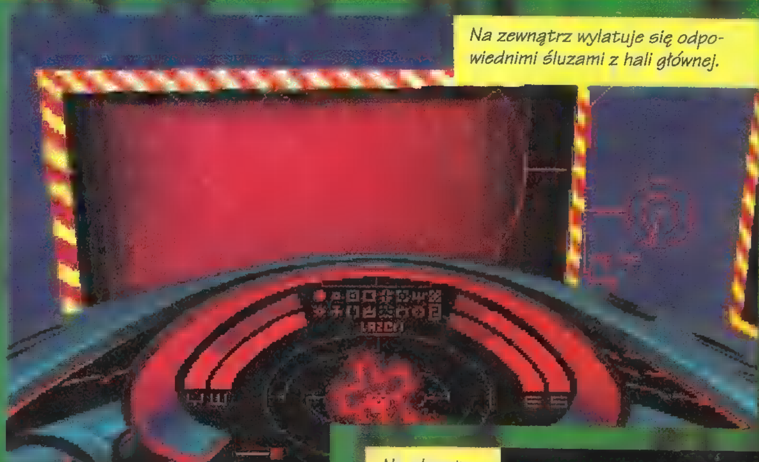
...którym podążając, bezpiecznie wlecisz do środka budowli.



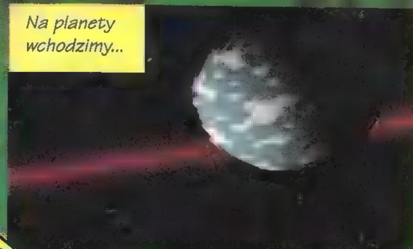
Wewnątrz poruszamy się...



... systemem korytarzy łączących się w olbrzymich halach.



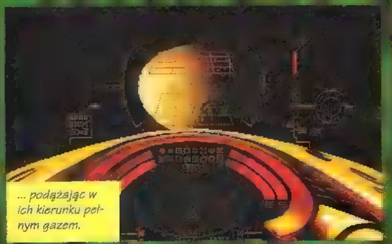
Na zewnątrz wylatuje się odpowiednimi śluzami z hali głównej.



Na planety wchodzimy...

część druga

INFERN



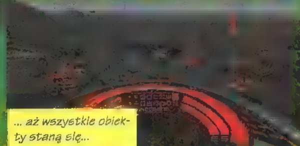
... podążając w ich kierunku pełnym gazem.



Górna warstwa atmosfery jest gęsta jak mgła.

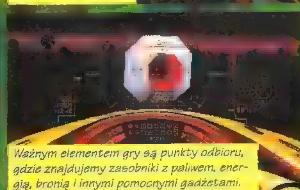


Z niej przebijemy się bliżej powierzchni planety...

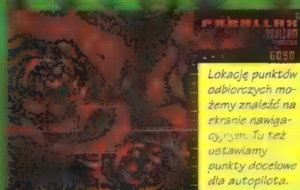


... aż wszystkie obiekty staną się...

... bardziej wyraźne.



Ważnym elementem gry są punkty odbioru, gdzie znajdujemy zasobniki z paliwem, energią, bronią i innymi pomocnymi gadżetami.



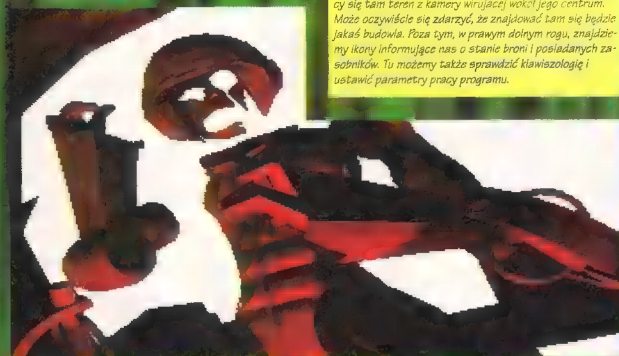
Lokację punktów odbiorczych możemy znaleźć na ekranie nawigacyjnym. Tu też ustawiamy punkty docelowe dla autopilota.



Gdy powiększymy fragment mapy, to obejrzymy znajdujący się tam teren z kamery wirującej wokół jego centrum. Może oczywiście się zdarzyć, że znajdować tam się będzie jakaś budowla. Poza tym, w prawym dolnym rogu, znajdziemy ikony informujące nas o stanie broni i posiadanych zasobników. Tu możemy także sprawdzić klawiszologię i ustawić parametry pracy programu.

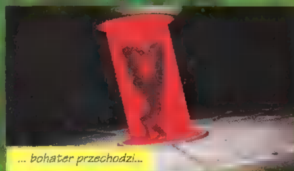


Życie tracimy, gdy minimum pokażą wskaźniki stanu osłon i energii znajdujące się po prawej stronie deski rozdzielczej.





Wtedy następuje wybuch i...

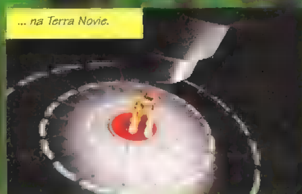


... bohater przechodzi...

NO



... reinkarnację...



... na Terra Novie.

Niezbędne chemikalia znajdziesz w bazach Rexxonów. I to tyle o „Inferno". Dodam, że na płytce jest 17 ścieżek dźwiękowych, dla których warto ten krążek nabyć.

opracowanie: **Mario**

KONIEC



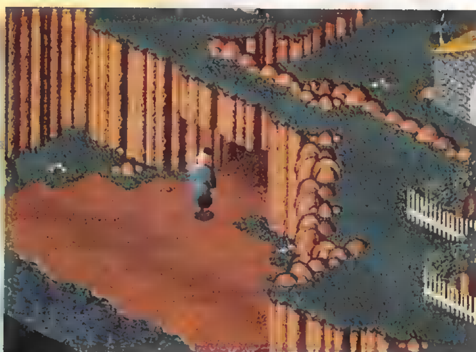
little BIG ADVE

Przepowiednia głosiła, że pewnego dnia ktoś wystąpi spośród ludu i powie: „Ten świat jest mój i wszystkie jego moce należą teraz do mnie" Istotnie, tak się stało. Dr FunFrock – kłamca i tyran, dzięki wynalazkom takim jak teleportacja i klonowanie, sprawował władzę nad obiema półkulami świata Twinsun. Przepowiednia mówiła także o nadejściu proroka, który zdolny będzie przywrócić dawny ład. Tymczasem Twinsen zaczął miewać dziwne sny. Widział w nich obrazy przedstawiające zniszczenie jego świata, jeśli nic nie zostanie zrobione. Głoszenie tych domniemanych herezji sprawiło, że FunFrock postanowił pozbyć się niewygodnego wichrzyciela...

Gnicie w celi azylum Dr. FunFrocka nie zaliczało się do rzeczy interesujących. By nieco urozmaicić swój pobyt w pudle, postanowiłeś trochę poćwiczyć boks. Klawisze niezbyt lubili, gdy dbałeś o kondycję...

Zacznij być agresywny (AGGRESIVE MODE). Zjawi się strażnik, którego uciśz i udaj się platformą do schodów. Tu zeskocz i biegnij unieszkodliwić dwóch kolejnych, nim zdążą oni włączyć alarm. Zdobytym kluczem otwórz kratę i wykończ jeszcze jednego klawisza. W sali na prawo znajduje się Twoja karta identyfikacyjna oraz holograficzna mapa. Przebierz się za parawanem i tak wyekwipowany udaj się na piętro. Wbiegnij do sali i załatw strażnika przy guziku alarmowym – zanim facet w kitlu zorientuje się w sytuacji. Lekarzowi zabierz klucz do bramy, przez którą wydostaniesz się z cytadeli. Za budką gwardzisty przejdź na palcach, kierując swe kroki w stronę sterty śmieci. Tu przykucnij (DISCREET MODE) i czekaj, aż śmieciarka zabierze Cię w ustronne miejsce. Biegnij na południe. Po drodze zahacz jednak o aptekę. Wydrzyj sprzedawcy czerwony syrop i po opustoszeniu jego kasy bierz nogi za pas. Trzymając kierunek (S), dotrzesz do rodzinnego domu, gdzie czeka już na Ciebie ukochana. Wasze szczęście nie potrwa jednak długo, gdyż żołdacy FunFrocka, wywęszywszy miejsce Twojego pobytu, właśnie wyważają drzwi. Schowaj się za wanną w łazience. Gdy niebezpieczeństwo minie, wyjdź z ukrycia. Spostrzeżesz, że uprowadzono Ci narzeczoną. Jej odnalezienie staje się teraz najważniejszą rzeczą. Na razie rozejrzyj się jednak po domu. Znajdziesz w nim starożytną tunikę oraz MAGIC BALL – nową broń przeciw tyranii doktorka. Z willi wydostań się przez komin. Omijając strażników, udaj się do tawerny (N). Na piętrze siedzi słoń, który w zamian za drinka powie Ci, że widział, jak dwa klony eskortowały Zoe do portu. Udaj się do wskazanej lokacji (W) i naprędce załatw ciecia, sprawującego pieczę nad kluczem do bramki. Pogadaj ze słoniem. Powie, że jeśli poustawiasz skrzynie z magazynu obok na wskazanym miejscu, to ofiaruje Ci bilet na prom. Bogatszy o świstek papieru dostaniesz się na statek, który zabierze Cię na PRINCIPAL ISLAND. Wieść o Twojej ucieczce dotarła i tutaj, dlatego czym prędzej wynoś się z portu, omijając kordon otyłych gwardzistów. Pierwsze kroki skieruj do biblioteki (N), gdzie dowiesz się o Jeziorze Czystej Wody, położonym gdzieś w Himalajach.

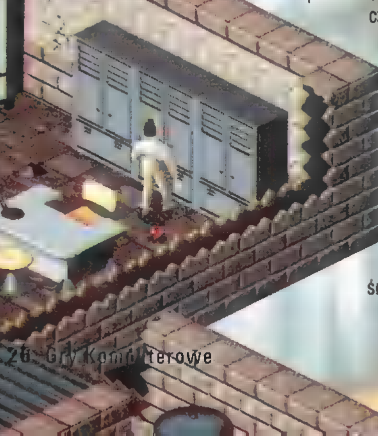
Jeden z bibliotekarzy poprosi także, byś zaradził coś na smak miejscowej wody. Tymczasem udaj się do miasteczka Old Burg(W). Miejscowi nie zechcą z Tobą rozmawiać, więc by zaskarbić sobie ich zaufanie, musisz zlikwidować wałęsającego się w pobliżu robota. Szczęśliwi mieszkańcy chętnie zaoferują swą pomoc, wspominając też o jakimś astronomie. Idź za królikiem, który zaprowadzi Cię do miejscowego ślusarza. Ten ofiaruje Ci klucz, potrzebny do otwarcia bramki. W górnej części miasteczka jest sklep. Zakup w nim kanister benzyny oraz nakręcaną zabawkę, będącą swoistą bombą na czerwone groboklony. Wychodząc, wpadnij na moment do tawerny, gdzie barman poinformuje Cię o położeniu wieży ciśnień. Teraz możesz udać się do domu astronoma. Niestety zwalisty słoń zagradza drogę. Zajmie się nim stojąca nie opodal dziewka. Zagadaj z nią, a gdy Super-Gro (tak go zwą) wyjdzie z pola widzenia, udaj się po schodach na górę. Znajdź otwór wentylacyjny, którym dostaniesz się do domku mędrca. Starzec bąknie coś o starodawnej legendzie i odeśle Cię do kolesia z PORT BELOOGA. Wychodząc na palcach z chałupy, jeszcze raz poproś o pomoc dziewczynę. Słoniowaty ponownie połknie haczyk, a Ty w spokoju będziesz mógł dotrzeć do alei PEG LEG. Gwardziście, który właśnie wyszedł za potrzebą, podwędź motocykl i udaj się do WATER TOWER. Po przyjeździe na miejsce wejdź po schodach i otwórz właz. Zeskoczywszy na dół, stań na brzegu basenu i wlej do niego zawartość butelki z syropem. Teraz możesz wrócić do biblioteki, gdzie uradowany z lepszego smaku wody królik pokaże Ci niedostępne dla zwykłego śmiertelnika zbiory. Dowiesz się, że śladów zapomnianej przez wszystkich legendy należy szukać na Pustyni Białych Liści. Wychodząc z biblioteki, udaj się do obozu wojskowego (W). Jednym susem przesadź zaporę z worków i prześlizgując się obok robota, dostań się do stojącego nie opodal GO-CARTA. Dojedziesz nim do PORT BELOOGA. Siedzący na pomoście wędkarz, za drobną opłatą, zabierze Cię na WHITE LEAF DESERT. Skacząc po wystających z wody kamieniach przedostań się na ląd. Afrika Korps dr. FunFrocka pilnują, by nikt nie prześliznął się na otwartą pustynię. Żołnierzowi patrolującemu teren zabierz klucz i z jego pomocą wydostań się z obozu. Siedzący pod drzewem starzec poprosi, byś przyniósł ze zniszczonej świątyni Księgę Bu. Dotrzesz tam otwartym kanałem wentylacyjnym. Po kamieniach przedostaniesz się nad przepaścią. Zamknięte drzwi otworzą się tylko wtedy, gdy postawisz coś na piedestale. Trzeba tu przetransportować figurkę, znajdującą się w północno-zachodniej części poziomu. Jednak by zaoszczędzić sobie czasu i cierpienia, ustaw się na podwyższeniu i cofnij aż do drzwi. Wypuść Meca-Pingwina, a gdy wejście otworzy się, wejdź do następnej sali. Uciekaj przed toczącą się belką. Biegnij przy ścianie, a potem skręć na środek, jednym skokiem przedostając się na drugą stronę. Przełącz dźwignię uruchamiającą zapadnię i uważając już tylko na plujące ogniem stworki, przedostań się na następny poziom. Magiczną kulką uruchamiaj dźwignie, uważaj też na toczące się kamienie i szkieletory. Ustawiaj windy dotąd, aż swobodnie będziesz mógł wejść na górę. Przetransportuj głowę na piedestał i kasując dwóch truposzy, zabierz magiczną księgę. Mając ją przy sobie będziesz mógł rozmawiać ze zwierzętami oraz odczytywać runy wyryte na ścianach. Przez nowo otwarte



wyjście wydostaniesz się na powierzchnię. Fakt, że wróciłeś żywy ze świątyni tak zdziwi mędrca, że pozwoli Ci zatrzymać księgę i powie, byś dalszych śladów legendy szukał we własnym domu. Wróć do kutra i poproś rybaka, by zawiózł Cię na PRINCIPAL ISLAND. Do portu powrócił właśnie nawigator, któremu znudził się żywot żeglarza i postanowił sprzedać swoją łajbę. Za sumę 200 Kashes wejdziesz w jej posiadanie. Za radą starca udaj się teraz na CITADEL ISLAND. Tuż za pomostem znajduje się wąska ścieżka, która prowadzi na opustoszałą plażę. Jest tu jaskinia, połączona z Twoim domem. Z napisów na ścianie dowiesz się, że klucz do krypty Twoich przodków zagarnął ongi pirat LeBorgne. W odnalezieniu skarbu łupieżcy pomoże Ci kolejna wizyta w bibliotece na PRINCIPAL ISLAND. Znajomy bibliotekarz skieruje Cię do słonia, który zwykł przesiadywać na piętrze. Ten powie, że skarbu morskiego wilka należy szukać na PROXIMA ISLAND. Idąc do swojego katamarana zahacz o HQ dr. FunFrocka. Wskocz do okopu na prawo i stroniąc od pocisków z karabinu strażnika przedostań się do skazańca. Facet powie Ci, że zanim go przymknęli, przekazał swemu bratu czerwoną kartę magnetyczną. Wyjawi także sekretne hasło, którym posłużysz się przy jej odbiorze. Wszystkie tropy kończą się teraz na PROXIMA ISLAND. Po zawinięciu do portu rozejrzyj się po miasteczku. W jednym z domów otrzymasz elektroniczną tabliczkę (przyda się później). Tymczasem jednak udaj się do zachodniej części wyspy. Mieszka tu szalony wynalazca, pracujący



obecnie nad latającym plecakiem. Do ukończenia pracy potrzebny mu jest jeszcze tylko silnik, podobny do tego, jakie zwykle montują w suszarkach. Niezbędną część odkupisz od ponurego handlarza, który kręci się nie opodal więzienia. Bogatszy o suszarkę, wróć do genialnego twórcy. Ten jednak, widząc co zmajstrował, odstąpi Ci swój bubel – dopłacając jeszcze, byś testował go z dala od jego domu. Na wyspie znajduje się muzeum, o którym wcześniej wspominali ludzie. Nie wchodź tam jednak frontowym wejściem, bo złapią Cię klony. Potrzebna będzie czerwona karta, którą otrzymasz od królika, mieszkającego nie opodal wynalazcy, w zamkniętym na kłódkę domu. Do muzealnego gmachu dostaniesz się bocznym wejściem. Uruchom zapadnię i kanałami przedostań się do więzienia. Po znokautowaniu strażnika, porozmawiaj ze słoniem-mechanikiem, który właśnie skończył reperować system alarmowy muzeum. Nie namyślając się długo, naciśnij czerwony guzik i używając sieci kanalizacyjnej wróć do opuszczonej zapadni. W budynku pozostały tylko nie grzeszące inteligencją roboty, dlatego łatwo będzie się koło nich przemknąć. Poruszając się po muzeum, musisz jednak używać latającego tornistra, gdyż pod podłogą zainstalowano czujniki. Znajdź piracką skrzynię ze złotem i zabierz klucz. W drodze powrotnej ściągnij jeszcze ze ściany Wesołego Rogera i znikaj. Na Proximie nic Cię na razie nie trzyma, a mając klucz możesz ponownie udać się do Krypty Przodków. W jaskini otworzysz kluczem wejście, za którym czekają na Ciebie medalion i róg. Będziesz mógł nim otwierać pieczęcie Bogini Sendell. Z runów dowiesz się, że na świecie Twinsun istnieją trzy mityczne menhiry, kryjące w sobie jakieś zagadki. Ostatni z nich wskaże Ci drogę do Studni Sendell – celu Twojej podróży. Dwa obeliski znajdziesz na Proximie. Wymieniając między kamieniami hasła, wejdziesz w posiadanie magicznego fletu. Do katamarana doczep piracką banderę - możesz teraz płynąć na wyspę rebeliantów. Z bombardowanego portu przedostań się do obozu. Buntownicy powiedzą Ci, że w czasie



ostatniego ataku pojmano ich dowódcę – pułkownika Kroptmana. Poproszą także, byś poprowadził atak na fort, w którym przetrzymuje się tę ważną osobistość. W asyście komanda bojowników udasz się w góry. Spod nieprzyjacielskiego ostrzału przedostań się wyżej. Idąc w górę, zniszcz radiostację, inaczej będzie to najkrótszy atak w historii. Zeskocz na dół i w towarzystwie ochroniarza



obszernym inkubatorze. Stojący przy wyjściu Go-Cart zabierze Cię do wioski tubylców, którzy uszczęśliwieni Twoim sukcesem otworzą przejście w przerośniętej marchewce. Na razie wróć jednak do portu. Idąc cały czas na południowy-zachód dotrzesz do pozostawionego przez rebeliantów katamarana. Za namową karzełka z fabryki udaj się na pustynię. Używając rogu otwórz kamienną pieczęć i dogoń małego stworka, który ofiaruje Ci niebieską kartę. Czas pokazać, że Twinsen nie jest niewdzięcznikiem i pamięta o kolegach z pudła. Popłyń na PRINCIPAL ISLAND, gdzie uzbrojony w karty magnetyczne i meca-pingwina przystąp do szturmowania kwatery doktorka. Załatw strażnika, zanim zdąży wezwać posiłki. Lekarz i robot nie będą stawiać większego oporu. Zdobytym kluczem otwórz drzwi, których strzeże klon. Niestety otyły konował ucieknie Ci sprzed nosa. Od zamkniętego w celi słonia weź klucz, potrzebny do otwarcia sejfu. Znajdziesz w nim magiczną szablę oraz wiadomość, że ar-

gu, zaczerpnij wody w pustą butelkę i wracaj do ślizgacza. Ponownie odwiedź Pustynię Białych Liści. Fujarka nie będzie Ci więcej potrzebna, więc zamień się z mędrcem na gitarę. Kolejna przeprawa przez góry umożliwi wycieczkę na BRUNDLE ISLAND. Okaż gościowi w kitlu lewą kartę identyfikacyjną, a następnie, wchodząc przez bramę, udaj się w lewo. Zrzuć z dachu malarza, usiłującego zamazać ledwo widoczny znak Sendell. Zagraj na rogu i wskakuj do środka. Przyda się tu elektroniczny zamek, otwierający pokój z masą meca-pingwinów. Rozpraw się ze ślamazarną

LAND. Idąc na południowy-wschód, spotkasz królika, który pomoże Ci dostać się do fortecy. Najpierw jednak musisz uziemić gwardzistów i zniszczyć czołg. Dopiero teraz przybiegną jednoosobowe posiłki, które wykopią dziurę, prowadzącą do podziemi. Uważając na wyrzucane przez wulkan pociski, wyślij do piachu napotkanego pieniacza. Idąc dalej zakręć zawór i wskocz do osuszonego teraz basenu. Słoniowate lotnictwo nie zatrzyma Cię długo, więc wolną chwilkę wykorzystaj na powalenie gwardzisty. Nareszcie odnajdujesz swą ukochaną.

Wchodzisz do celi i ...wpadasz w pułapkę. Kto by pomyślał,



NTURE

że zamiast prawdziwej Zoe podstawią plugawego klona. Zwalisty doktor zrywa boki ze śmiechu, a Ty wychodzisz na głupca. Znowu Cię zapudłowali! Uciekając z celi zniszcz swoją, jeszcze niegotową kopię (leży na pryczy) i zemścij się na różowym klonie. Z szafy zabierz wszystkie graty i używając klucza przejdź do Reproduktorni. Zmasakruj stojące pod ścianą robaki i stając przy pieczęci, użyj rogu. Ostatni menhir powie Ci, że Studnia Bogini Sendell znajduje się na POLAR ISLAND. Wyciągnij buteleczkę z Czystą Wodą i rozbij ją na kamieniu. Za chwilę nastąpi wybuch, a ze wspaniałej fortecy zostanie tylko kupa popiołu. Idąc na północ trafiasz na budowę. Klasa robotnicza, jak widać, nie jest nastawiona zbyt przyjaźnie, więc częstokroć splamisz sobie ręce krwią. Na końcu teatru działań robotników rezyduje słoniowaty brygadzista, który poprosi, byś odstawił na miejsce buldożera. Niechcący (?) rozwalisz kamienną zaporę, wjeżdżając na ściśle chroniony teren. Biegnąc z ciężarówą, przemknij się koło natrętnych spychaczy, aby pod koniec żmudnej drogi stać się właścicielem klucza. Okaże się on bardzo pomocny w forsowaniu pobliskiej bramki, która prowadzi do Studni. Szalony FunFrock, nie mogąc otworzyć pieczęci, kopie tu dziurę do wnętrza ziemi. Załatw dwóch nadto gorliwych roboli i po niewidocznych drabinkach wejdź na sam szczyt wieży. Nadszedł czas konfrontacji między Tobą, a doktorkiem. Dobądź szabli i serią celnych ciosów zrzuć farfocla na dół. Używając rogu na pieczęci, dostaniecie się razem z Zoe do wnętrza Studni. Po kilku zaledwie krokach okaże się, że nie jesteście sami. Szarlatan FunFrock zawziął się widocznie, bo nawet pośmiertnie chce Cię dopaść... nie miej wyrzutów sumienia – należało mu się. Teraz trzymając za rękę Zoe, wchodzisz przed oblicze Sendell.

„Niech się stanie światłość" – rzekła bogini, a odtąd świat Twinsun stał się kolorowy, a wszyscy jego mieszkańcy żyli długo i szczęśliwie.

■ **GACEK**

udaj się na północ, kasując wszystko, co strzela. Gdy dojdziecie do czołgu, poczekaj aż rebeliant upora się z piechurami, a dalszą drogę pokonywać będziecie czołgiem. Po dojechaniu na miejsce musisz odnaleźć celę pułkownika i uwolnić go. Ten poinstruuje Cię, którędy masz się wydostać z fortu. Używając otworu wentylacyjnego w końcu korytarza, dotrzesz do śnieżnego stoku. Zrób użytek z leżącej obok deski, a po zjechaniu na dół, skieruj swe kroki na wschód. Znajduje się tam osada królików, stale nękana przez zmutowaną odmianę modliszek. Mieszkańcy zobowiążą się do otwarcia przejścia na drugą półkulę, oczekując byś w zamian unieszkodliwił pobliską fabrykę mutantów. Panienka w miniówie otworzy przejście, którym dotrzesz do portu. Zeskocz z półki i załatw czerwonego słonia. Zabranym kluczem otwórz bramę i wejdź do środka. W celi na górze skowyczy jakiś stworek. Uwolnij go, a odwdzięczy się mówiąc, że niebieską kartę dzierży jego krewniak na Pustyni Białych Liści. Do fabryki dostaniesz się podziemną kolejką. Zniszcz leżący na drucianych hamakach materiał genetyczny oraz skaczące jajka mutantów, ulokowane w

chitektem zajmującym się planami Centrum Teleportacji jest Twój sąsiad. Uwolnij drugiego więźnia i wskazanym wyjściem uciekaj z kwatery. Odwiedź swoją rodzinną wyspę.



Rozmowa z architektem ujawni, że aby dostać się do centrum, ulokowanego na BRUNDLE ISLAND, trzeba posiadać specjalne zezwolenie. Pomoże Ci karta identyfikacyjna, leżąca na stole. Wyspa leży po drugiej stronie Himalajów. Znajomą drogą przedostaniesz się do wielkiej marchewy. Na zachód znajduje się jeszcze jeden fort FunFrocka. Po rozbrojeniu załogi dojdziesz do małego ślizgacza. Najpierw idź jednak dalej na zachód. Było tu kiedyś Jezioro Czystej Wody, ale widać zamarzło. Zagraj na magicznym flecie, a kra rozstąpi się, ukazując pulsujące źródełko. Stojąc na brze-

ochroną i wejdź schodami na górny pomost. Klucz do wielkich drzwi znajdziesz w beczce. Zabawa w Demolition Mana zaowocuje zniszczeniem całej aparatury teleportacyjnej oraz komputera sterującego, co w efekcie zatrzyma funkcjonowanie całego centrum. Wyspa TIPPET to odrażające miejsce. Po wyjściu na ląd pogadaj z informatorem, który słono liczy sobie za usługi. Klucz do bramy dostaniesz od łowiącego fenolki wędkarza. Idąc do nocnego klubu natkniesz się na dwóch rzezimiechów, których możesz zaszlachtować szabelką.



W lokalu grobową ciszę przerywają tylko gwizdy, bo miejscowa kapela nie ma na czym grać. Leaderowi zespołu wręcz gitarę, a wdzięczny barman otworzy przejście do kanałów. Pełno tu robali, dlatego trzymanie maczety w pogotowiu będzie koniecznością. Przez bajoro przedostaniesz się z pomocą latającego plecaka. Trzymając północno-wschodni kierunek, dotrzesz do trawiastej wyżyny. Mieszka tu smokus-dinozaurus, który z checią zabierze Cię na FORTRESS IS-

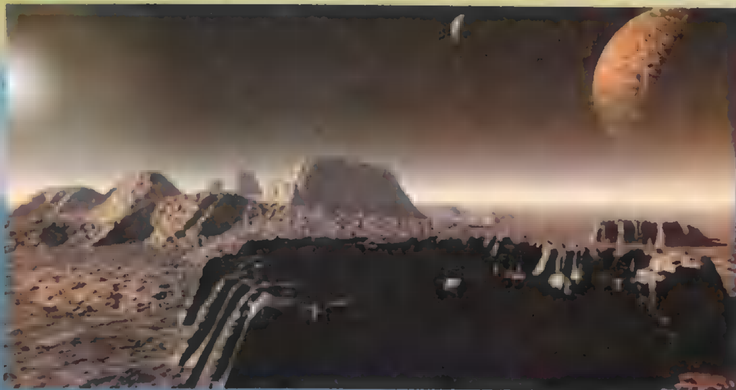


dystrybucja:	**IPS** TEL. (0-2) 642-27-66
cena:	**90.00 ,-**
wymagania:	PC 486 SX, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

EA/ADELINE '95

PRZYGODOWA

95%



THE LA[…] DYNA[…]

Niedawno ukazał się kolejny program firmowany przez Sierrę, lecz jak na nią dosyć nietypowy. Mowa tu mianowicie o „The Last Dynasty". Na pierwszy rzut oka, kolejny symulator kosmiczny, chodzący pod Windowsami, z grafiką charakterystyczną dla tego środowiska, pod względem płynności ustępujący takim hitom jak „X-Wing" czy „TIE-Fighter". Ale przy bliższym spotkaniu gra bardzo zyskuje na wartości. Jak przystało na program CD-ROM-omowy i to na dwóch kompaktach, cała oprawa to jeden długi film z udziałem profesjonalnych aktorów. Część symulacyjna jest trochę inaczej pomyślana, nie wystarczy tu wykazać się jedynie dobrym refleksem i umiejętnością obsługi klawiatury, ale trzeba często nieźle pogłówkować jak skończyć daną misję. Położono jakby większy nacisk na fabułę. No i oczywiście w środku znajduje się znakomita przygodówka, z grafiką a'la „MYST", utrzymana w znakomitej scenerii fantastycznej, przy której też trzeba trochę posiedzieć. Jeśli dodamy do tego dobrą oprawę dźwiękową i poczucie humoru programistów, to „The Last Dynasty" urasta nam do rangi naprawdę znakomitego programu.

Misja 1. Grę rozpoczynasz jako Doc na swoim symulatorze. Zadanie jest proste: zestrzelić parę wrogich myśliwców. Na szczęście masz do pomocy parę sojuszniczych SHADOW-ów. Jeśli uda Ci się pokonać wrogów, to nawiążesz kontakt ze swoimi ludźmi. Przyleci po Ciebie statek, lecz z wrogami na karku.

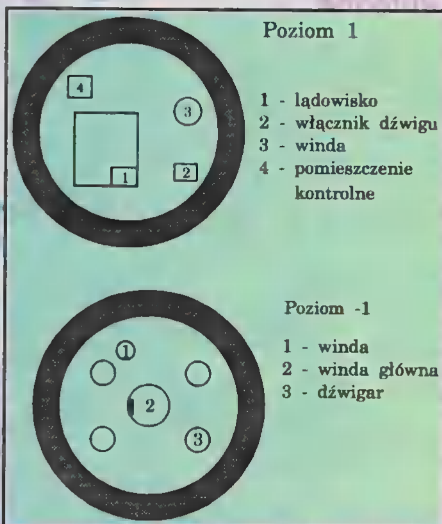
Misja 2. Musisz uwolnić się od „ogona". Niestety w pobliżu jest wrogi lotniskowiec. Załatw osłonę, a Malica – Twój komputer pokładowy, zabierze Cię na Symest4, gdzie spotkasz się ze swoim ojcem i poznasz swoją historię.

Misja 3. Dowiedziałeś się, że jesteś dziedzicem dynastii Raduq, a Doc jest emisariuszem Twego ojca – Lorda Yannisa Raduq. Misją Doca było ukrycie Ciebie gdzieś w odległym zakątku galaktyki, aż do czasu osiągnięcia pełnoletności, gdyż jako spadkobierca INTERNAL KNOWLEDGE – źródła magicznej mocy, byłeś poszukiwany przez najeźdźcę Lorda Irona, który tylko tego potrzebuje do zdobycia władzy nad wszechświatem. Co prawda ojciec chciał odesłać Cię znów w bezpieczne miejsce, ale zobaczyłeś przyjaciela w niebezpieczeństwie. Załatw wrogów, a Thunder Malchus załatwi lotniskowiec.

Misja 4. Wbrew swemu ojcu postanowiłeś sprzymierzyć się z Ruimel – przywódcą Zawadiaków bazujących na Xymandii. Poleć tam. Wpadniesz akurat na małą potyczkę między Shadowami i Vesselami. Niestety za Tobą przyleci też większa liczba wrogich Albatrosów. Jeśli je pokonasz, Bob i Jod zestrzelą Ci nadajnik szpiegowski umieszczony na Twoim statku, a Ty pozyskasz nowych sojuszników.

Misja 5. Aby udowodnić co jesteś wart, polecisz na wrogą bazę, gdzie przetrzymywani są ludzie Ruimel. Trzeba załatwić osłonę myśliwców, poczekać aż Twój Raider uwolni zakładników i dopiero wtedy rozwalić bazę (choć to nie jest konieczne). Kiedy wrócisz do Ruimel, da Ci ona namiar na pewnego znajomego na planecie Ridach.

Misja 6. Ridach jest chroniony przez wrogiego satelitę – Chargera, który zabójczo



wpływa na wrogie komputery pokładowe, m.in. na Twój. Niestety nie możesz go zniszczyć, gdyż zaalarmowałbyś wrogą osłonę planety. Dlatego skieruj się na przelatujący obok konwój, załatw osłonę i leć tuż za barką. Kiedy będzie przelatywać koło Chargera, ten wyłączy się na chwilę, co umożliwi Ci dostanie się na powierzchnię. Tam dostaniesz koordynaty na XB4.

Misja 7. Niestety XB4 nie będzie na miejscu. Musisz więc zniszczyć osłonę i wejść na „ogon" barki. Będą Ci w tym przeszkadzały specjalne satelity zakłócające, ale od czego są działa. Jeśli umknie Ci pierwsza barka, śledź drugą.



Zniszczenie klona

Kiedy za pomocą platformy znalazłeś się w tajemniczej bazie, kontrolowanej przez Lorda Irona, od razu wiedziałeś, że gdzieś tu znajduje się klon Twojej Całkowitej Inteligencji. Musisz go zniszczyć. Zjedź windą na poziom –1 i wejdź do znajdującego się tam dźwigara (PYLON). Zabierz znajdującą się w biurku bransoletę (BRACELES) i udaj się z nią na poziom 1 do pomieszczenia kontrolnego. Z fotela weź kartę magnetyczną (MAGNETIC CARD) i włóż ją do czytnika kart magnetycznych (MAGNETIC CARD READER). Załóż bransoletę na duży czytnik (READER) i na klawiaturze przyznaj sobie nowy kod dostępu.

Zjedź teraz na poziom –1 i główną windą wjedź na poziom 2. Wejdź do dyspozytorni (COMMAND) i w szafce obok drzwi pociągnij za dźwignię (LEVER), co spowoduje otwarcie się wszystkich drzwi na tym poziomie. Teraz z szafki obok wyjmij bezpieczniki (FUSES), a pociągając za dźwignię wyłączysz kamery. Przy okazji rozwal laserem znajdującą się za skrzynkami kamerę (nagraj). Kiedy będziesz chciał wyjść, usłyszysz za drzwiami zbliżające się kroki. Ukryj się, a pojawiającego się strażnika załatw szybko laserem. Pójdź do Baru i zza lady weź kawałek szkła (BROKEN GLASS) i butelkę (EMPTY GLASS), którą napełnij wodą z kurka (FAUCET). Wejdź obok do Warsztatu, weź kawałek drutu (ELECTRICAL WIRE), farbę (PAINT) i przejdź do Magazynu (nagraj). Podejdź do panelu kontrolnego (ELECTRICAL CONTROL PANEL), zamocuj na nim drut, a kiedy robot podejdzie sprawdzić co się stało, rzuć w niego butelką z wodą. Teraz spokojnie podejdź do biurka (DESK) i wyjmij z niego śrubokręt (SCREWDRIVER). Z całym tym sprzętem udaj się do Laboratorium. Z biurka na prawo od wejścia, spod papierów, wyciągnij klucz (ELECTRICAL KEY), a na występie (LEDGE) umieść kawałek szkła. Użyj dopiero co znaleziony klucz na zamku szafki i wyjmij ze środka kapsułkę (CAPSULE). Podejdź do lasera (TRIONIC LASER), otwórz tylną część (BOX), włóż tam bezpieczniki, zamknij, a następnie naciśnij przycisk (IGNIN SWITCH). Kiedy laser rozwali naprzykrzającego się robota, podejdź do drzwi i zamaluj farbą czujniki umieszczone po obu stronach (SENSOR). Przejdź do pomieszczenia kontrolującego oraz produkującego powietrze (AIR ROOM) i spod ściany weź uszczelkę (SEAL). Udaj się do pomieszczenia z hakiem (HOOK), weź z niego lewar (JACK) i wejdź na ścieżkę na prawo od haka. Odwróć się i śrubokrętem wykręć śruby z kraty (GRATES).

Przejdź do Sypialni, weź z niej kombinezon, użyj na nim uszczelki i pójdź do pomieszczenia wypoczynkowego (REST ROOM). Stań przy akwarium, załóż kombinezon i wrzuć przez pokrywę (LID) fiolkę. Wydobywający się gaz załatwi strażników, co umożliwi Ci zabranie z sąsiedniego pomieszczenia karty drukowanej (CIRCUIT BOARD). Przejdź do drugiego pomieszczenia w Laboratorium, włóż dopiero co zdobytą kartę do czytnika (PRINTED CARD LEADER), starą kartę w czytnik obok i za pomocą klawiatury przyznaj sobie dostęp do poziomu 3. Zjedź windą na poziom –1, wejdź do dźwigara i użyj na szafce lewara. Otwórz ją i zejdź na poziom –2. Weź z niego trójnóg (TRIPOD) i wróć windą na poziom 2. Użyj lewara na trójnogu, a tak zmontowaną konstrukcję, na kontrolkach windy. Włącz Timer i biegnij do pomieszczenia z hakiem. Użyj sterownika haka (WINCH CONTROLS), a kiedy ten się przybliży, wsiądź na niego i używając sterowni-



zbliżysz się do planety, znów pojawią się bombowce. W czasie, kiedy one rzucą się na Twoje wabiki, Ty doleć na dopalaczach do planety.

Misja 9. Istnieje podejrzenie, że na rolniczej planecie KYAK Lord Iron produkuje swoje statki. W związku z tym musisz to sprawdzić. Kiedy podlecisz pod planetę zauważysz konwój zmierzający do niej. Weźwij pomoc (S.O.S. na mapie), załatw osłonę, a kiedy zostanie tylko jedna barka, uzyskasz kod do planety. Leć na nią nie wdając się w pojedynki z lotniskowcami, ani osłoną. Raczej nie masz szans.

Misja 10. Dowiedziawszy się tajemnic Lorda Irona musisz udać się na SYMEST4, aby zdać relację swemu ojcu. Niestety w tym samym czasie pojawił się również Lord Iron. Rozwal więc myśliwce osłony (możesz wezwać pomoc), później załatw statek z uzbrojeniem, zanim wrogie myśliwce zdążą się dozbroić. Teraz wykończ resztę myśliwców, ■ będziesz mógł zająć się ważniejszymi sprawami.

Misja 11. Zamiast wracać na SYMEST4, postanowiłeś udać się jeszcze raz na KYAK. Nagle zauważyłeś wrogi konwój, zbliżający się do Twojej planety. To Lord Iron postanowił zniszczyć planetę za pomocą ogromnej bomby. Mimo że Twoje systemy nie działają zbyt prawidłowo, musisz rozwalić barkę (możesz wezwać pomoc), a następnie wrogie satelity i myśliwce. Kiedy się z nimi załatwisz, zaatakuj osłonę lotniskowca (nie lotniskowiec). Niestety, po jej wykończeniu wypadkowi ulegnie Doc.

Misja 12. Po cudownym uratowaniu Doca dostałeś wiadomość, że SYMEST4 zostało zaatakowane. Leć tam, przebij się przez wrogów i wyląduj na planecie. Niestety będzie już za późno: baza zdobyta, a Twój ojciec porwany.

Misja 13. Zdecydowałeś się uwolnić ojca. Aby to zrobić, musisz przebić się przez linie wroga. Przy planecie większość wrogich myśliwców nie ma już amunicji. Zestrzel więc statek zaopatrzeniowy, zniszcz potem te statki, które mają amunicję, a następnie wystrzelaj całą resztę. Przebij się przez następną linię myśliwców, a na końcu zestrzel wrogi lotniskowiec. Niestety, nie będzie to koniec przygód. Porwany przez klona Doca dostaniesz się do więzienia, gdzie wreszcie pozbędziesz się tej INTERNAL KNOWLEDGE, przez którą wynikło całe to zamieszanie.

Misja 14. Teraz pozostaje Ci tylko dostanie się do latającej bazy Lorda Irona. Aby to zrobić, musisz rozwalić po drodze wszystkie bazy i ich osłony, przebić się rakietami przez osłonę satelitów i wylądować. Jeśli nie chcesz zbytnio pojedynkować się z Warrierami, to atakuj bazy rakietami z odległości powyżej 20000.

A co będzie dalej? Sam się przekonaj!

■ **Sikoreczka alias Krwawy Stempelek**

...AST ...ASTY



dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66
cena: TEL.
wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (2 CD)

SIERRA '95

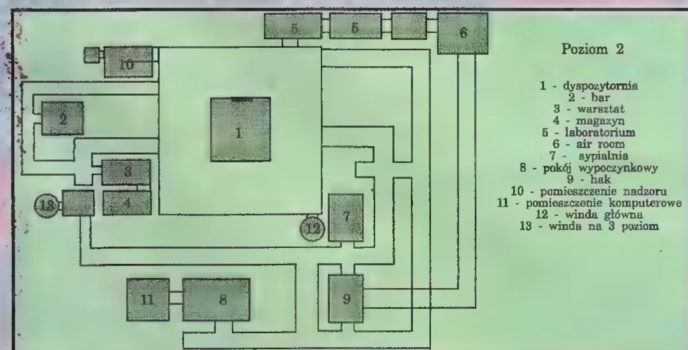
75%

SYM.-PRZYGOD.

...ka zjedź na dół. Zejdź szyb...ko na poziom –2 i w głównym pomieszczeniu wejdź na, znajdującą się po lewej stronie, przeciwwagę windy (ELEVATOR COUNTERWEIGHT). W ten sposób dostaniesz się do pomieszczenia, w którym uzyskasz stałe pozwolenie na przekraczanie drzwi do poziomu 3.

Udaj się teraz do Pomieszczenia Kontrolnego (CONTROL ROOM) i w TRANSFER CENTER przyznaj sobie dostęp na samą górę. Idź do nowej windy i wjedź nią na samą górę. Wreszcie, po wielu trudach, masz przed sobą klona. Usuń tylko osłony (ENERGY RECEPTOR) i rozwal go laserem. Teraz kiedy już Lord Iron nie ma innej alternatywy, jak złapanie Ciebie, ruszaj w dalszą drogę.

Misja 8. Musisz dowiedzieć się, co się dzieje na planecie MOD. Aby to zrobić, najpierw rozwal wrogie WASPY, a kiedy pojawią się bombowce, ukryj się w polu asteroidów. Razem z innymi Shadowami ochroń możliwie dużo DBO, gdyż kiedy...





OPIS DO KOKPITU
1. Procent wyczerpania lasera
2. Rodzaj broni
3. Nazwa broni
4. Ilość amunicji każdej broni
5. Liczba wrogów
6. Liczba zniszczonych wrogów
7. Liczba sprzymierzeńców
8. Żywotność wybranego statku
9. Ilość osłon wybranego statku
10. Prędkość wybranego statku
11. Twoja prędkość
12. Siła Twoich osłon
13. Twoja żywotność
14. Ikona do wybierania różnego typu liczników
15. Ikona zamknięcia okna
16. Ikona zmiany wielkości okna
17. Klawisz otworzenia okna Twojej prędkości
18. Klawisz otworzenia okna Twojej żywotności
19. Klawisz otworzenia okna siły Twoich osłon
20. Klawisz otworzenia okna punktacji
21. Klawisz otworzenia okna prędkości wybranego statku
22. Klawisz otworzenia okna żywotności wybranego statku
23. Klawisz otworzenia okna siły osłon wybranego statku
24. Klawisz otworzenia okna liczby sprzymierzeńców
25. Klawisz otworzenia okna liczby wrogów
26. Kursor wyświetlający kierunek w jakim znajduje się wybrany przez Ciebie statek
27. Czerwona obwódka oznacza zaznaczenie konkretnego obiektu
28. Dystans i rodzaj czynności wykonywanej przez cel
Attack: wróg atakuje Ciebie i leci w Twoim kierunku
Escape: wróg próbuje uciec
Passive: wróg nie ma żadnych zadań
Supply: wróg jest w trakcie uzupełniania zapasów
Protect: Wróg coś osłania i zaatakuje Cię jedynie w momencie wkroczenia na jego teren
29. Typ samolotu i imię pilota
30. Tylny radar
31. Przedni radar
32. Twoi przyjaciele są zaznaczeni na żółto, wrogowie na czerwono
33. Diagram wybranego statku
34. Kursor namierzającego się celownika rakiet
35. Kursor wskazujący kierunek lotu Twego statku

MAPA
1. Twoja pozycja w centrum ekranu
2. Pozycja wybranego statku w centrum ekranu
3. Aktywacja mapy w czasie rzeczywistym
4. Pozwoli Ci wyznaczać koordynaty ataku sprzymierzeńców: wybierz sprzymierzeńca, kliknij na przycisk i wybierz wroga do ataku
5. Pozwoli Ci wyznaczać koordynaty obrony sprzymierzeńców: wybierz sprzymierzeńca, kliknij na przycisk i wybierz sprzymierzeńca do obrony.
6. Pozwala Ci wezwać pomoc
7. Przybliżenie mapy
8. Oddalenie mapy
9. Obrót mapy
10. Opuszczenie mapy
11. Symbol ochrony
12. Wybranie sprzymierzonego statku
13. Wybranie wrogiego statku
14. Informacje o wybranym statku
15. Przesunięcie mapy

STEROWANIE
Grę obsługuje się joystickiem lub myszą, choć używa się również kilku klawiszy. Oto one:
TAB – zmniejszanie prędkości
L. SHIFT – zwiększanie prędkości
5 – pełen ekran, bez kokpitu
P – pauza
S – manualna/automatyczna kontrola prędkości
F1 – wybór lasera
F2 – wybór rakiet
F3 – wybór naprowadzanych rakiet
F4 – wybór tylnych min
F5 – wybór między kursorem włosowym, a strzałkowym
F6 – wybór następnego statku
F7 – wybór poprzedniego statku
F8 – wyświetlenie/ukrycie mapy
F9 – powietrzne hamulce
F10 – wybór pomiędzy trybem pilotowania i wyboru opcji
F11 – dopalacz

OPIS W FAZIE ADVENTURES
W czasie gry zawsze jest dostępne menu wyboru. Wchodzi się do niego, przesuwając kursor na samą górę ekranu.

1. Manager – zgrywanie lub wgrywanie stanu gry, wyjście z programu.
2. Inwentarz – pokazuje jakie posiadasz przedmioty, pozwala używać jednego przedmiotu na drugim
3. Help
4. Opcje – włączanie/wyłączanie muzyki, zwiększenie ilości detali, blokowanie klawisza S, włączanie zegara

NA WESOŁ

Dziękuje Wam za Wasze wypociny, w postaci niemiłosiernych tekstów i graficznych form przedstawiających Wasze, mniej lub bardziej wyrafinowane, odczucia. Jesteśmy głodni grafik, głupich lub mądrych tekstów i innych wymysłów Waszych chorych wyobraźni. Przysyłajcie więc wszystko co uważacie, iż nadaje się do niezbyt poważnej rubryki jaką jest „Na Wesoło".

PRZEKRĘTY

- NASCAR RACING – masz samochód resorowy
- CASTLE MASTER – mistrz kastratów
- CREATURE SHOCK – Miss Polonia 95
- DREAM WEB – zaspany łeb
- OUTPOST – koniec postu
- POLICE QUEST – wpadka poznańskiej policji
- SAM & MAX HIT THE ROAD – sam na maxie przez ulicę
- MICRO MACHINES 2 – dwa fiaty 126p
- PRISONER OF ICE – lód za kratami
- BURIED IN TIME – burdel na czasie
- OLD TIMER – emeryt
- DAWN PATROL – Corkie pilotem
- MEGA RACE – mega ryż
- DARKER – ciemniak
- 7TH QUEST – siódmy guz
- PSYCHOTRON – polski rząd
- PYROTECHNICA – gumisie
- LOST IN TIME – zgubiony zegarek
- GUILTY – gilotyna
- SKELETON KREW – krwisty szkieletor
- ROAD KILL – syn prezydenta
- PROJEKT-X – kampania wyborcza Wałęsy

■ Patryk POLAKOW

- ALIEN BREED – brednie alianta
- DAWN PATROL – patrol dałna
- REBEL ASSAULT – salatujacy szczebel
- PRISONER ICE – prezent inka
- SYNDICATE – syn dzika
- CYTADELA – cyc Adeli
- KUNG FU MASTER – skunks (fu) ma ser
- RISE OF THE DRAGONS – raj wagonów
- STAR TREK – stary trep
- METAL MARINES – marynowany metal

■ Przemysław DAJEWSKI

GENGHIS KHAN 2 – dżin i cham
FIFA INTERNATIONAL SOCKER – fifowata piłka
NOVASTORM – nowatorski sztorm
ALONE IN THE DARK 2 – ironia Darka 2
DARK SUN – udar słoneczny
INDY CARRACING – inny samochód
LORD OF THE REALM – lordowy realizm
TANK COMMANDER – tankujący komandor
PANZER GENERAL – 4 pancernych i pies
REUNION – raniony
THE CLUE – kluska

■ Paweł PAWŁOWICZ

OPERATION BLOOD – transfuzja
UGH – zatwardzenie
MORTAL KOMBAT 2 – powrót kombatantów
BOULDER DASH – kamienie na szaniec
PRIVATEER – prywaciarz
STRIKE COMMANDER – struś komandora
WOLFENSTEIN 3D – wilk z napędem na trzy koła
FAST FOOD DIZZY – dizy szybkożerca

■ Marcin MILIŃSKI

SUPER FROG – wytrzeszcz
THUNDER BLADE – blady grzmot
SPACE ACE – acze dociera wszędzie
SUPAPLEX – zupa z pleksy
HARDBALL – piłka lekarska
LILLEHAMMER – lilie hammer
PUNISHER – punk i szef
PREDATOR – Fred na tor

■ Tomar da Vinci

- Czy się stoi, czy się leży – trója z matmy się należy
- Szkoła jest naszym wspólnym więzieniem
- Szkoła jest jak budynek Sejmu, jak spojrzysz to dostajesz sraczki
- Gdyby nie szkoła żylibyśmy o 12 lat dłużej
- Szkoła albo zdrowie, wybór należy do Ciebie. Prezydent RP

■ Norbert „Mycroft" Petrich

DOWCIPY

– Wiesz czym się różni kobieta od krowy?
– Nie.
– To uważaj żebyś się nie pomylił!

■ Patryk POLAKOW

Spotykają się dwaj koledzy:
– Cześć, czy znasz jakiegoś dobrego dentystę?
– Tak. Tylko jest problem – on jest Anglikiem i nie mówi po polsku.
– Nie szkodzi. Jakoś się z nim dogadam.
Po dwóch dniach:
– I co, jak dentysta?
– Jakiś głupi. Pokazałem mu zęby palcem, powiedziałem „TU", a ten wyrwał mi dwa.
– Idioto, przecież „TU" to po angielsku „TWO" – „DWA".
– Acha. Spróbuję jeszcze raz.
Facet przychodzi do dentysty, otwiera buzię i pokazując palcem zęba mówi:
– Ten.

■ Patryk POLAKOW

Idzie facet wyrzucić śmieci, patrzy a tam z kosza wygląda jakaś noga. Bierze i wyciąga ją. Okazuje się, że to Murzyn. Więc mówi do niego „siad" i Murzyn siada. Facet mówi „wstań" – Murzyn wstaje. Rzuca patyk i mówi „przynieś!" – Murzyn przynosi. Facet na to „cholera, ktoś dobrego Murzyna wyrzucił na śmietnik".

■ Przemysław DŁUGOSZ

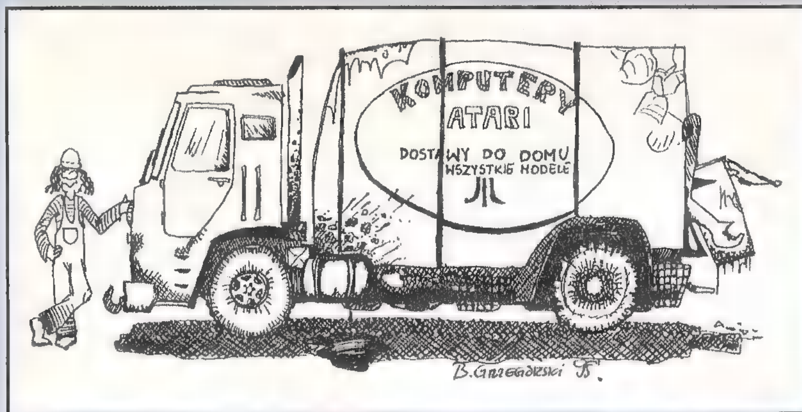
Spotyka jaskinowiec, jaskiniowca-Comodorowca i pyta: „Co zrobiłeś z komputerem". Na to jaskiniowiec-Comodorowiec: „Zamieniłem go na patyk". A ten drugi: „Ty to zawsze miałeś głowę do interesów".

■ Przemysław DŁUGOSZ

POWIEDZONKA

- Hej blondyna, chcesz mieć syna!?
- Jak se podchmielisz, tak się wyśpisz.
- Z kim się lubisz, to się nie czub – boś nie czub.





• Kto rano wstaje ten ...się gówno wyśpi.

• Ty chyba miałeś spięcie w inkubatorze lub przy porodzie matka na łeb ci siadła.

■ **Patryk POLAKOW**

• Wolę być łysy niż nie mieć włosów

■ **Tomar da Vinci**

ZAGADKI

– Jak nazywa się świrnięty wierzchołek?
– ???
– Czubek!

■ **Patryk POLAKOW**

– Co byś oddał za cztery miesiące wakacji!?!
– ?
– Pozostałe osiem miesięcy nauki.

■ **Karolina KASZUBA**

– Co to jest – stoi na stadionie i jest na literę „K"?
– ???
– Baran ...„K" było dla zmyły.

■ **Tomar da Vinci**

WIERSZYKI

Gdy wstaję rano, oczy zaspane
Patrzą na zegar co wisi na ścianie
Jaki dzień mamy?
– Shit – powiedziałem!
Wakacje skończone, życie zasrane
Pakuję książki, teczkę zakładam
W tym roku nauczycielom żywcem się nie dam
Wychodzę z domu, na dworze leje
A we mnie zew łowcy szaleje
Chyba już wiecie co chcem dziś zrobić
Nauczycielską krwią ściany ozdobić!

Wstaję rano i co z tego
Głos mi mówi „zaspałeś kolego".
Ręka, noga, mózg na ścianie
Dalej szybko jeść śniadanie
Później teczkę nałożyłem
I do szkoły pośpieszyłem.
Biegnę szybko, ile tchu
Prawie już nie czuję nóg
W szatni już nakładam kapcie
Ja chcę znowu mieć wakacje!!!
Wpadam nagle do swej klasy
Będą ze mnie zdzierać pasy!
Nauczyciel tak ponury
Jakbym obrał go ze skóry
Coś tam mruczy pod wąsikiem
Robi miny, krzywym pyskiem
Coś marudzi mi o włosach
O kolczyku koło nosa
Ale ja się nie przejmuję
Tylko książki wypakowuję
Ja nie tracę orientacji
Choć ten pinglarz nie ma racji
Ja tam przecież swoje wiem
Że najlepsze są „G.K."!!!

■ **Patryk POLAKOW**

Chmury nad głową
Kałuże pod nogą
Szkoła przed tobą
Ciemna, ponura, przerażająca
Niewinność uczniów pożerająca
Sługusów swoich – nauczycieli
Używa jako niszczycieli
Gdy przejdziesz jej próg
Nie będziesz miał ucieczki dróg
Wrota się zamkną
Pinglarze złapią...
I całą ludzkość z ciebie wydrapią

■ **Patryk POLAKOW**

„Szczera prawda"
Ach ten pecet co za złom
Nawet gdy ma CD-rom
A Amiga, co innego
Coś pięknego wspaniałego
Nie posiada wprawdzie wiele
Za to jest twym przyjacielem

■ **Przemysław DAJEWSKI**

Kto ty jesteś? Polak mały
Jaki sprzęt twój? pecet biały
Kto idolem? rajden elektryczny
Twoje hobby ? śmierć i gwałt fizyczny
Czym jest wróg twój? to amiga
Co nań czynić? lać i rzygać.
Amigowca? mieczem rąbać
A dla wprawy? Mortal Kombat.

■ **Marcin MILIŃSKI**

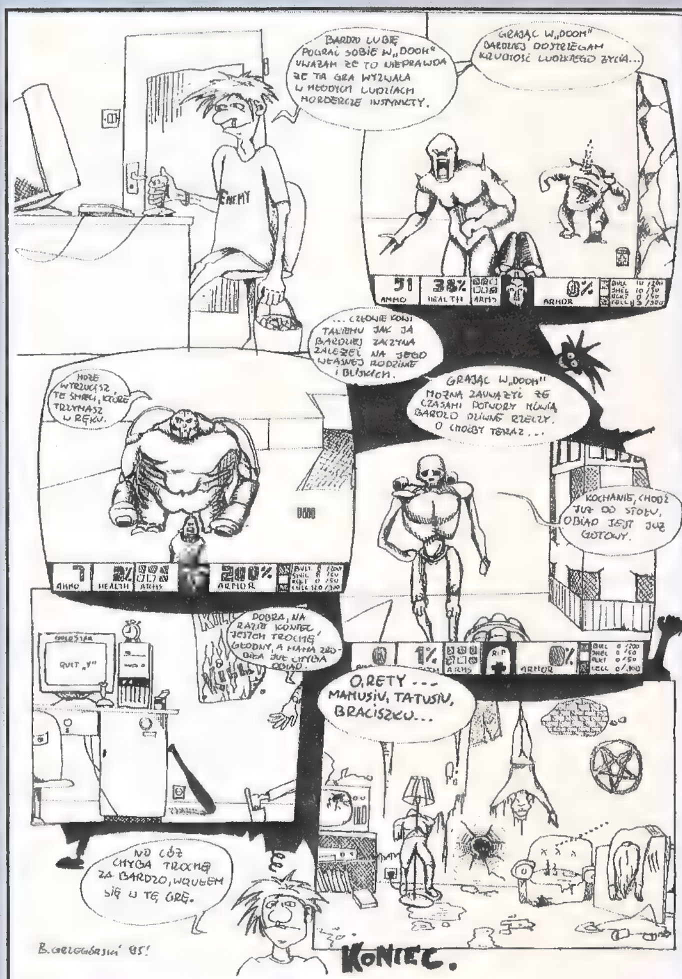
„Wiersz o grach komputerowych"
Strzelaniny się znudziły,
czasy Dooma już minęły.
Platformówki – średniowiecze,
grają na nich małe śmiecie.
Symulacje są dla młotów.
Te logiczne dla kujonów,
przemądrzałych profesorów.
Mordobić mamy nie dają,
gry te demoralizują.
A Role Playe – nic nie mówię,
szkoda słów, nie komentuję.
Strategiczne – pomysłów brak,
posądzają się o plagiat.
Taktyczne są dla dowódców,
uczą ich wojskowych słów.
Ekonomie tak jak życie,
forsy nie ma, martw się bracie.
Tak naprawdę to żartuję
i w tym wierszu Was kantuję,
bo ja nie mam komputera
i mi zazdrość tyłek żżera.

■ **Mariusz WITULSKI**

„Gry komputerowe"
Gry komputerowe każdy ci to powie,
bije o głowę inne pisma komputerowe.
W rubryce „Na wesoło",
zawsze jest kolorowo.
W dziale „Solucje" przeczytasz,
nie o jednej przygodówce.
„Konkurs 3 pytania",
odgadniesz bez gadania.
W dziale „Komputery kontra konsole",
Przeczytasz o najnowszych grach na konsole.
Z działu „Nowości",
dowiesz się o najnowszych grach,
które w krótkim czasie,
będą w Polsce gościć.
Czytając recenzje wielu gier,
będziesz miał nie jeden wspaniały sen.

■ **Piotr ZMYSŁOWSKI**

„Pragnienie"
Kurna mać,
chce mi się rzygać.
Zeżreć kilogram,
mydła w proszku,



wypić 3 litry denaturatu,
zagryźć dwoma ogórasami.
Nałożyć czapkę niewidkę,
założyć dziurawe skarpetki.
Ubrać wełniany sweterek,
wyczyścić biały rowerek.
Wziąć mały scyzoryk,
by ukraść w sklepie batonik.
Wcisnąć na tyłek majteczki,
założyć czerwone spodenki,
wziąść mały plik forsy.
Wsiąść na biały rowerek,
by kupić sobie czarny sweterek.

■ **PIOTR ZMYSŁOWSKI**

ŚMIESZNE POCZĄTKI I ZAKOŃCZENIA

Piszę do was ołówkiem, ponieważ mój ośmiotłokowy spalinowy długopis robi zbyt dużo hałasu, ■ jest już po dwunastej.

■ **Przemysław DŁUGOSZ**

Na tym kończę bo długopis mi pada.

■ **Norbert „Mycroft" Petrich**

• 1... 2... 3... próba długopisu
• Hej Ułani konie w dłonie I na konie.
• Haj wodomózgowcy bazgrzący po kolorowym papierze, ściskanie joja (dżoja), zboczeńcy macający namiętnie myszki.

■ **Tomar da Vinci**

Na zakończenie gorąca prośba. Błagamy nie zasypujcie nas miernotą od której ręce opadają, mózg odwirowuje, ślepa kiszka wywija się na lewą stronę. Wysilcie swoje łepetynki, pożyczcie od kumpla dobry flamaster, wypierzcie te wszystkie kartki, które znajdujecie w śmietnikach i dopiero wtedy narysujcie coś ekstra. Warto chyba wysilić się dla tych pięciu dych! Pozdrawiamy przy okazji wszystkich przepisywaczy. Dajcie sobie spokój, czasami przeglądamy inne pisma, więc wasze wypociny trafiają od razu do kosza.

Do następnego spotkania.

W dzisiejszym wydaniu „Na Wesoło" nagrody otrzymują:
– za grafikę: Bolek Grzegórski – 50 zł.
– za teksty: Patryk Polakow – 50 zł.

Hasło reklamujące nową produkcję Virgin Enterprises Ltd. brzmi: „Wojna jest piekłem, ale tylko wtedy, gdy zrobiona jest dobrze". Nasuwa się więc następujące pytanie: Czy „COMMAND & CONQUER" spełnia wymagania prawdziwej wojny, czy też nie? Odpowiedź jest oczywiście twierdząca. Jakże mogłoby być inaczej, wiadomo przecież czego można się spodziewać po Westwood Studios – autorze niezapomnianego przeboju „DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS". Na grę taką jak „C&C" czekaliśmy dwa lata, ale teraz myślę, że naprawdę było warto. Nic więc dziwnego, że w tydzień po wypuszczeniu na rynek, po prostu zniknęła ona z hurtowni, jak przysłowiowe „ciepłe bułeczki". Akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości na naszej planecie, na którą pewnego dnia spadł meteoryt. Niby nic nadzwyczajnego, ale gdy na miejscu, w którym spadł, zaczynają umierać rośliny i ginąć ludzie, to jest to wystarczający powód, aby zbadać przyczynę tego zjawiska. Sprawą zajął się dr Moebius, który odkrył na miejscu katastrofy żywe kryształy o zadziwiających właściwościach energetycznych. Jak to zwykle bywa w takich przypadkach, ktoś ze świata przestępczego zwęszył duże pieniądze i zainteresował się tym niezwykłym minerałem, zwanym Tiberium. Mowa tu o Brotherhood of Nod – terrorystycznej frakcji, której korzeni trzeba szukać 4000 lat wstecz. Do tej pory mało kto słyszał o tej potężnej, lecz świetnie zakonspirowanej organizacji, która właśnie teraz zdecydowała się pokazać światu swoje oblicze, przejmując siłą kontrolę nad blisko połową obszarów, na których rozrosło się Tiberium. I znów jak to bywa w takich przypadkach, kilku ważniakom z Pentagonu nie spodobały się śmiałe poczynania Nodu i powołali Global Defence Initiative (GDI), z zadaniem odbicia za wszelką cenę wszystkich pól Tiberium z rąk złych facetów. W tym momencie Ty, jako zwykły oficer, wkraczasz do gry. Jako drań i szumowina



poprowadzisz podobne Tobie zastępy Nodu do panowania nad światem lub też staniesz w obronie prawa, wolności i pokoju po stronie GDI (trudniej grać GDI, ale Nodem dużo fajniej!). Twoje zadanie jest bardzo proste: w kilkunastu operacjach musisz doprowadzić do całkowitej zagłady przeciwnika. Misje są trudne i mają różny charakter. Od ratowania cywilnej wiochy (Białystok, to w „C&C" zapadła dziura, z liczbą mieszkańców nie przekraczającą setki), przez sabotaż i dywersję na tyłach nieprzyjaciela, aż po totalną destrukcję. Każda zaczyna się nudną odprawą, gdzie dowiadujesz się o celu misji, dostępnym sprzęcie i sile przeciwnika. Później dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa. Cały teren, jednostki i budowle widać pod kątem z góry, co stwarza wrażenie trójwymiaru. Obsługa gry jest jeszcze prostsza niż miało to miejsce w „DUNE II" i „WARCRAFT". Nie ma już upierdliwych opcji MOVE czy ATTACK, lecz zamiast nich po prostu klikamy myszą na dowolnym oddziale, a strzałka zmienia się w kursor ruchu lub ataku, w zależności od tego czy wskazujemy na wrogą jednostkę, czy pusty teren. Nie muszę chyba wspominać, że akcja „C&C" toczy się w czasie rzeczywistym. Nie ma podziału na tury (jak w „BATTLE ISLE" czy „UFO") i wszystkie decyzje trzeba podejmować w ułamku sekundy, co nie jest wprawdzie nowością dla starych wyjadaczy i weteranów „DUNE II", ale dla nowicjuszy może stanowić niemały problem. No właśnie, a jeśli o tym mowa, to zaznaczam, że przyjdzie wam się zmierzyć z bardzo inteligentnym przeciwnikiem. W tym programie komputer prawie myśli! (Ale co z tego, skoro i tak daje sobie skopać d...). Uczy się na własnych (i Twoich) błędach, przeprowadza różne i częste ataki skoordynowane ze wsparciem z powietrza (GDI), pozoruje odwrót i w tym samym momencie przypuszcza szturm z zupełnie innej strony, by wprowadzić Cię w pułapkę lub odwrócić Twoją uwagę. (Tutaj nieoceniony jest radar, który pozwala ogarnąć wzrokiem całą sytuację). Jednak gdy masz kłopoty nawet z przesuwaniem wojska, to nieco spuszcza z tonu i daje Ci fory. Żeby przetrwać, musisz dokładnie przemyśleć swoje działania, zadecydować o tym, których budowli potrzebujesz najbardziej i gdzie najlepiej zaatakować, by zadać nieprzyjacielowi jak największe straty. Pamiętaj, że nawet najmniejsza strzelanina może przerodzić się w długotrwały konflikt, dlatego na początku misji nie szukaj zaczepki i nie zapuszczaj się swoimi jednostkami zbyt daleko od bazy. Innowacją i zarazem dużym udogodnieniem jest możliwość kontrolowania całej grupy operacyjnej, a nie tylko poszczególnych jednostek oraz zapisywanie grup do pamięci, dzięki czemu w szybkim tempie można odnaleźć swoje wojsko i wydać mu rozkazy. Wszystko to ma na celu usprawnienie działania jednostek na terenie wroga i możliwość przeprowadzenia ataku dużą liczbą żołnierzy, czołgów i innych jednostek na nieprzyjacielskie pozycje z różnych miejsc i w tym samym czasie, nawet z możliwością wezwania wsparcia lotniczego (tak skoordynowany atak daje przeciwnikowi naprawdę niewielkie szanse na odparcie szturmu). Twoje jednostki oczywiście mają także wąski zakres własnej inteligencji. Pozostawione same sobie, będą informować o każdej potyczce i odpowiedzą ogniem na zaczepne działania nieprzyjaciela. Przydaje się tu komenda GUARD AREA, dzięki której wszystkie oddziały na danym terenie zaangażują się w walkę. Ponadto wojsko można rozpraszać (przydatne przy ostrzale artyleryjskim), zawracać i przegrupowywać, co w efekcie bardzo uatrakcyjnia samą walkę. Oczywiście wszystkich oddziałów nie dostaje się za frajer. Trzeba mieć koszary, by wytrenować piechotę, fabrykę, żeby wy-

COMMAND & CONQUER







produkować ciężki sprzęt oraz DUUU-ŻO forsy na zakup materiałów i ekwipunku. Forsa też nie spada z nieba i trzeba mieć Rafinerię i HARVESTERA, który będzie zbierał Tiberium wyglądające jak zielone kryształki. Jedno jest pewne: najpierw trzeba rozbudować swoją bazę i dopiero wtedy bawić się w wojnę. Zarówno NOD, jak też i GDI mają jakieś specyficzne cechy, które pozwalają im budować różne budynki (ich dokładny opis zawiera oryginalna polska instrukcja do gry) oraz oddziały wojskowe, które w większości



dystrybucja: **IPS**
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: **146.00 ,-**

wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (2 CD)

VIRGIN '95

96%

STRATEGIA

przypadków może produkować jedna, albo druga organizacja, dzięki czemu gra nie jest monotonna (o nie!) – jeśli najpierw przechodzi się ją NOD-em, ■ później GDI (lub na odwrót). Co do od-



działów – jest ich tylko 26 – to również każdy z nich ma tylko sobie właściwe zalety i wady, więc należy pamiętać, by używać odpowiednich rodzajów jednostek do odpowiednich zadań. Czołgi są dobre na pojazdy ciężkie i wrogie działa strażnicze, ale pozostawione bez osłony, mogą stać się łatwym łupem piechoty, która z kolei ma nikłe szanse w walce z Jeepami czy artylerią. Dobrym rozwiązaniem jest niekiedy samobójczy rajd na bazę przeciwnika, żeby zniszczyć jego CONSTRUCTION YARD (w przeciwnym wypadku komputer szybko odbuduje sobie zniszczone budowle i uzupełni straty). W dalszych etapach gry bardzo skuteczna jest taktyka operowania na terenie wroga niewidzialnymi czołgami (STEALTH TANKS), które dostrzec może tylko piechota i wieże strażnicze, ale za to z tak małej odległości, że w praktyce czołgi mogą sobie buszować po bazie przeciwnika i nie zostaną spostrzeżone. Alternatywne rozwiązanie dla GDI to atak na CONSTRUCTION YARD dużą liczbą śmigłowców bojowych ORCA. O taktycznych rozwiązaniach w „C&C" można by pisać tyle, że nie starczyłoby całego numeru „GIER KOMPUTEROWYCH", żeby je wszystkie wymienić. Fakt że gra ma tyle możliwości sprawia, że jest ona po prostu świetna i nie będę dalej psuł Wam zabawy, opisując dokładnie jak ją skończyć, bo każdy powinien zrobić to własnymi siłami. Powiem jednak, że przejść ją jest bardzo trudno, bo im lepiej grasz, tym lepiej gra Twój przeciwnik i nad niektórymi etapami trzeba posiedzieć kilka ładnych godzin (ostatnią misję grałem prawie 5 godzin). Każdą operację zaczynają i kończą fajowe filmiki w SVGA, które tworzą odpowiedni klimat i składają się na fabułę całej gry. Chociaż sam teatr działań jest tylko w VGA, to i tak „C&C" robi takie wrażenie, że nie sposób oderwać oczu (po kilku nie przespanych nocach, to już tylko pustych oczodołów) od ekranu i zdjąć ręki z myszki. No właśnie, jeśli już jestem przy temacie myszki, to pewnie większość z Was miała problemy z zainstalowaniem „C&C" na twardzielu. Okazuje się, że ani producent (VIRGIN), ani polski dystrybutor (IPS Computer Group) nie poinformowali o tym, że gra obsługuje tylko i wyłącznie sterownik MOUSE.COM z WINDOWS-a.

A teraz do rzeczy: GRAĆ! GRAĆ! i jeszcze raz GRAĆ w tą superową grę, bo zakatrupię! (to tylko taki chwyt żart oczywiście). Ale poważnie, to „C&C", mimo już wspomnianych zalet, ma także wspaniałą ścieżkę dźwiękową, moim zdaniem, najlepszą ze wszystkich programów na PC-ta. A odgłosy – co tu mówić, trzeba to po prostu usłyszeć. Warkot karabinów maszynowych, odgłosy ginących żołnierzy, syk miotaczy płomieni, nawet chrzęst gniecionych kości piechura pod gąsienicami czołgu – FASCINATING!!! „DUNE II" wysiada już przy intro. Na szczególną uwagę zasługuje gra w trybie MULTIPLAYER. Można grać w sieci (nawet do czterech graczy), przez modem i przez kabel. Ludzie! To jest dopiero zabawa! To już nie tylko walka z bezmyślną maszyną, ale z żywym przeciwnikiem. Możliwości są wręcz NIEOGRANICZONE. Na koniec dodam jeszcze coś dla tych, którym „C&C" nie wystarcza (fakt, za mało misji, a szkoda, bo to chyba jedyna wada tej gry). Firma WESTWOOD zapowiada już drugą część – „COMMAND & CONQUER 2 – TIBERIAN SUN". Kto nie wierzy, niech łuknie na obrazek. A więc do następnego razu Czytelnicy i pamiętajcie, że „historia udowodniła, że nie ma niezwyciężonych armii" (J.Stalin, chłe, chłe).

■ **The Gacek**

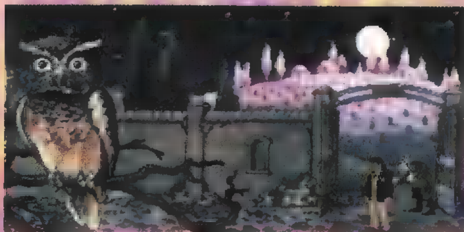






IGOR

„Igor" jest grą firmy OPTIK SOFTWARE (jeśli sądzić z danych osobowych twórców, firma jest hiszpańska i jeszcze o niej usłyszymy). Dość skromną grafikę rekompensuje zabawna fabuła i całkiem niezła muzyka. Jednak jest to jedna z niewielu przygodówek jakie się ostatnio pojawiły. Fabuła gry – jak już wyżej zauważyłem dość prosta – nie jest jednak pozbawiona uroków. Niejaki Igor Parker chce dostać się na uniwersytecką wycieczkę organizowaną przez wydział biologii. Na tejże wycieczce zamierza poderwać dziewczynę – Laurę. Niestety ma dwa problemy: po pierwsze dziewczyna ma już chłopaka (choć – co okaże się później – nie trzyma się go jak ostryga skały), po drugie Igor jest nieukiem (jak my wszyscy), a na wycieczkę byle przygłup nie pojedzie. Nie bez znaczenia jest też fakt, iż koszty wycieczki są dość wysokie. Aby wziąć udział w wycieczce potrzebne są trzy rzeczy: pieniądze (a kiedy i komu nie są potrzebne?), wykonanie jakiejś pracy badawczej z biologii i zaliczenie w poczet wycieczkowiczów, na co Igor ma szanse mniejsze niż na lody w piekle. Ale nie traćmy nadziei.



LISTA UCZESTNIKÓW

Zaczynasz nad strumykiem. Weź zgubioną przez Phillipa kartkę (note). Przeczytaj ją (opcja look). Teraz udaj się na uczelnię (faculty). Wejdź do środka i idź w prawo. Otwórz drzwi gabinetu i właź do środka. Zajrzyj do pojemnika na papiery (papercase). Wewnątrz znajdziesz kolejną notkę. Teraz idź do końca w lewo i zabierz leżącą na ławce teczkę z dokumentami (folder). Wejdź piętro wyżej i idź w prawo. Wejdź do gabinetu. Z katedry weź długopis (pen). Teraz idź do końca korytarza w lewo. Wejdź do laboratorium i zerknij na sprzęt (laboratory instruments). Znajdziesz flaszkę (flask) z jakąś podejrzaną zawartością. Wyjdź na zewnątrz. Spotkasz tu Twego rywala do względów Laury, Phillipa Goulasha. Podmień jego folder (Phillip's folder), na ten który zabrałeś z ławki. Obejrzyj nową zdobycz. W środku jest kombinacja cyfrowa, otwierająca drzwi jego szafki. Wlazłszy do gmachu uczelni idź dwa razy w prawo. Zerknij na szafki (lockers). Otwórz tę należącą do Phillipa (Phillip's locker). Wow! Facet ma niezły barek. Weź na chybił trafił jedną z butelek (bottles). Okaże się być nią whisky (bottle of whisky). Teraz na miejsce tej brakującej wstaw swoje znalezisko z laboratorium i udaj się do swojego pokoju (student dormitory).

W międzyczasie Phillip golnie sobie ze zdobycznej flachy. Musiał to być jakiś niezły trunek, bo rywalem zacznie rzucać mocniej, niż statkiem w czasie sztormu. Ponieważ na dokładkę gość bełkocze coś niezrozumiale, miejscowy ksiądz myśląc, że biedaka opanował zły duch, biegnie odprawiać egzorcyzmy.

Otwórz szafkę nocną (nightstand). Ze środka weź zegarek (alarm clock). Weź też jeden z CD-ków (CDs). Otwórz okno (window) i wyjdź przez nie na dach. Wejdź do okna po prawej. Droga powrotna zostanie wkrótce odcięta, gdy dach obsiądą gołębie. No, wypisz wymaluj „PTAKI" Hitchcocka. Weź leżącą wśród staroci siatkę na motyle (butterfly net). Dobrze, ale nie za bardzo, trzeba stąd jakoś wyjść. Zerknij na półkę po prawej stronie (shelf). Znajdziesz na niej zapałki (matchbox). Obejrzyj gwóźdź tkwiący w ścianie (nail). Otwórz skrzynię (trunk) i zajrzyj do środka. Igor znajdzie w niej młotek (hammer). Dobij nim gwóźdź. Powstanie mała szpara (small crack). Zajrzyj ponownie do skrzyni. Za pomocą znalezionego tam kilofa (pick) poszerz dzieło zniszczenia. Ponownie zajrzyj do skrzyni. Znajdziesz dynamit (dynamite). Niesamowita jest ta skrzyneczka! Wetknij dynamit w szczelinę (crack) i podpal zapałkami. Wyjdź przez wyrwę w ścianie (hole in the wall). Udaj się do budynku administracyjnego (administration building). Przejdź w lewo i w dziurkę pod oknem (hole) wstaw siatkę. Wejdź do budynku. Otwórz drzwi po lewej i właź do środka. Zamknij za sobą drzwi i daj butelkę whisky dziekanowi (dean). Po Twoim wyjściu staruszek sobie popije i wyrzuci pustą butelkę za okno (co za maniery). Weź butelkę z siatki i biegnij do męskiej toalety w uniwerku. Napełnij butelkę pod kranem (faucet). Wracaj do dyrektora i ponownie podaruj mu butelczynę. A jednak coś jest w tych ostrzeżeniach o skażeniu wody pitnej! Nie pijcie nie przegotowanej! Wróć do gabinetu znokautowanego dziekana i użyj interkomu (intercom). Zwolnij sekretarkę. Spłynie cała w skowronkach. Otwórz szafkę z dokumentami (file cabinet) i wpisz się na listę uczestników wycieczki. Jedną trudność już pokonałeś.





PROJEKT

Zajrzyj do rynny (drainpipe) przy budynku dziekanatu. Znajdziesz w niej ślimaka. Weź mięczaka i wróć do budynku głównego. Wejdź do męskiej toalety (to ta na drugim piętrze) i wpuść ślimaka do kanaliku odpływowego (crate) w posadzce. Ślimaczek spadnie do toalety damskiej i spłoszy rozgadane pannice. Zajrzyj do toalety damskiej. W zlewozmywaku znajdziesz spinkę do włosów (bobby pin). Zajdź przed kościółek i obejrzyj kamień (stone), na którym przesiaduje zielona jaszczurka. Wróć do miejskiego parku, przyjrzyj się drzewku i weź z niego trochę żywicy (resin). Tą żywicą posmaruj kamień w kościelnym murze, jaszczurka się przylepi i masz ją! Wróć do budynku dziekanatu.



Zajrzyj do stojącego przed budyneczkiem kosza na śmieci (trashcan). Leży tu zapomniana przez kogoś kanapka. Tą kanapunią nakarm (opcja USE) jaszczurkę. Zajdź do parku i pogadaj z samotną babunią, której zginął gdzieś kotek. Daj jej tłustą jaszczurę. Babunia jest daltonistką i przyjmie jaszczura z radością. Dostaniesz od niej fajerwerk (firecracker). Przejdź nad źródło (spring). Od dawna czatuje tu miłośnik fotografii. Jedyne czego pragnie, to zrobić gdzieś zdjęcie ptaszka cabury. Ptaszek jest czerwony w białe paski. Zamiast ptaszka daj mu fajerwerk (też jest czerwony w białe paski i lata). No, miłośnika przyrody masz z głowy. Weź jego kamerę (camera). Teraz uważaj. Musisz wykazać się diabelską przewrotnością. Bardzo dobry projekt z biologii ma Harrison, przesiadujący stale w bibliotece. Niestety, nie zamierza Ci go oddać. Ale gdyby użyć pewnego nacisku...

Udaj się do biblioteki (library) i daj Harrisonowi znalezioną w koszu kartkę, w której ktoś kogoś prosi o przyjście wieczorem do laboratorium. Oczywiście powiesz, że poprosił go profesor, powiedzmy... Morissey. Teraz zagadnij Margaret (to ten potężny, gruby babul obżerający się bezwstydnie kanapkami) i zwróciwszy uwagę na jej kanapki, wsuń kartkę od Phillipa (Phillip's note) w jedną z nich. Igor zmieni nieco i podniesie temperaturę uczuciową kartki. Jednym słowem, umówiłeś w laboratorium Margaret i Harrisona. Trzeba teraz, abyś poszedł do laboratorium (na drugim piętrze do końca w lewo) i zaczekał na kochanków. Po raz kolejny okazuje się, że dobrze podłożona świnia jest najlepszym przyjacielem człowieka. Przejdź do biblioteki i okaż się Harrisonowi fatalnym dlań zdjęciem. Harrison nie jest nawet wkurzony, okazuje się, iż to, co robiła z nim Margaret (Harrison nie wie, jak to się nazywa, ale bardzo mu się to spodobało) stało się jego nowym hobby. Dostajesz odeń projekt. Bingo!

CIĘŻKA FORSA

Wróć go gabinetu dziekana i weź z biurka jego gazetę (newspaper). Obejrzawszy periodyk dowiesz się, że z miejscowego muzeum skradziono niedawno cenną figurkę i że jest nagroda dla znalazcy. Obejrzysz sobie także zdjęcie nowo odkrytej Galaktyki. Zainteresuj się książkami (books) w szafce. Weź jedną z nich i otwórz ją. Książeczka jest tylko atrapą, znajdziesz w niej jednak klucz (keyring) z przyczepionym doń numerkiem. No i dobrze. Wróć na uczelnię i udaj się do biblioteki. Odszukaj półkę z książkami poświęconymi astronomii i weź jedną z nich. Znajdziesz w niej koordynaty niedawno odkrytej mgławicy. Teraz udaj się do obserwatorium (zamknięte drzwi na tym samym korytarzu, obok schodów). Otwórz je kluczami dziekana i uruchom teleskop posługując się panelem sterowniczym (control panel). Wprowadź koordynaty mgławicy. Zamiast mgławicy obejrzysz dającą sporo do myślenia scenkę na dzwonnicy pobliskiego kościółka. A to dranie! Jeśli chcesz, możesz – wprowadzając do panelu koordynaty z kartki przy kluczach dziekana – dowiedzieć się, dlaczego dziekan nie chciał wcześniej dać Ci kluczy. No, no, niech żyją jurni staruszkowie... Teraz ruszaj do kościółka. Wejdź do środka i udaj się w prawo. Trafisz do zakrystii. Zapal świece (candles) zapałkami. Pojawi się duch jakiegoś zakonnika, który wręczy Ci zwój pergaminu i zniknie – jak duch właśnie. Na pergaminie nic nie widać, ruszaj wobec tego na uczelnię i podsusz (opcja USE) pergamin na suszarce (dyer) w damskiej toalecie – ta w męskiej jest niesprawna. Na pergaminie wystąpią jakieś litery i znaki. Obejrzyj je sobie i zapisz gdzieś rzymskie cyfry. Wróć do kościółka. Wejdź do zakrystii i przejdź schodami na dzwonnicę. Obejrzyj dzwon i weź papier pozostawiony przez złodziejską dwójkę. Przeczytaj notatkę. Zejdź na dół i obejrzyj (opcja LOOK) płaskorzeźbę (mosaic). Naciśnij te rzymskie cyfry, które są na pergaminie (velum). Teraz uważaj. Labirynt wbrew pozorom jest dość banalny. Obejrzyj sobie raz jeszcze pergamin. Jeśli nie kumasz, podpowiemy, że NIE WOLNO CI NIGDZIE ZBACZAĆ. Wal prosto przed siebie, dopóki nie staniesz przed ścianą. Wtedy skręć w tę stronę, W KTÓRĄ MOŻESZ SKRĘCIĆ (przekonasz się, że zawsze możesz skręcić tylko w jedną). Trzymaj się tej reguły. Wszelkie skrzyżowania i odnogi lekceważ zupełnie, ■ wyjdziesz z labiryntu na dość niezwyk-







łym brzegu... i w nocy. Hmmm... Igor dość długo musiał pałętać się po podziemiach. Najpierw zajrzyj na cmentarz i pogadaj z grabarzem (gravedigger). Jest on wielbicielem rocka, daj mu więc CD-ka Twego ulubionego zespołu rozrywającego (TPL). Grabarz pozwoli Ci wziąć stojącą we wnęce szklaną wazę – i tak zresztą nie należy do niego. Z wazą w łapie udaj się do mrocznej puszczy (forest). Wejdź do lasu i zerwij kwiatek (flower), który zaraz włóż do szklanej wazy. Przejdź w lewo i przyjrzyj się (opcja LOOK) świetlikom (lightning bugs). Zauważysz, że podążają za swym szefem (lightning bugs leader). Złap szefa do szklanej wazy – zrób to, gdy będzie siadał na jednym z kwiatów. Opuść ponurą gęstwinę, nie masz tu już nic do roboty. Udaj się teraz do latarni (lighthouse). Pogadaj z latarnikiem i gdy Ci powie, że zepsuło się zasilanie (pięć lat temu, więc nieźle wkurzyło go czekanie na części zamienne), daj mu świetlistą wazę. Poproś też, by światłem nadał dla Ciebie jeden sygnał – hasło dla złodziejaszków, które wyczytałeś na znalezionej w dzwonie notatce. Latarnik uczyni to bez oporów i dostanie odpowiedź z pływającej po morzu motorówki. Odpowiedzią będzie nazwisko jakiegoś jegomościa. Udaj się na cmentarz i powiedz grabarzowi, że chciałbyś odwiedzić grób przyjaciela. Gdy zapyta Cię o nazwisko nieboszczyka, podaj mu to, które przekazano Ci z łodzi. Dostawszy się na cmentarz zabierz z grobu skradziony posążek. Wracaj do pieczar i przedostań się przez labirynt dokładnie wedle tej samej reguły – prosto, nie zważaj na boczne szlaki, do ściany i w lewo, albo w prawo, jak każe korytarz. Wydostawszy się z kościoła Igor sam pójdzie na posterunek policji i odbierze nagrodę. Teraz udaj się do uniwersyteckiego woźnego (janitor). Daj mu pieniądze i otrzymany od Harrisona projekt. Ponieważ sam się zarejestrowałeś, możesz jechać na wycieczkę. Jeszcze tylko drobiazg, w postaci egzaminu kwalifikacyjnego... Na egzaminie Igor (jak zwykle) ściąga, co zostanie odnotowane i ukarane dyskwalifikacją zawodnika. Nici z wycieczki? Niezupełnie... Udaj się do sekretariatu i używając znalezionej w zlewie spinki otwórz szafkę (closet). Weź wiszący w niej małpi kostium. Sekretarka dziekana w rzeczy samej miała dość dziwne upodobania... Wróć do gmachu głównego i przed stojącą tam klatką włóż małpie futro. No tak... W górę. W samolocie weź spadochron (parachute) leżący na skrzyni w prawym kącie kabiny i otwórz drzwi, przedtem zwalniając (use) na nich zasuwę (latch). Przed skokiem Igor wyrzuci swój ulubiony bumerang. I to już wszystko...

Zostawiamy Igora, który dopiero teraz może cieszyć się słońcem, wodą i towarzystwem Laury, podczas gdy podły Goulasch...

I to już naprawdę koniec.

PATRYK SAWICKI







KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Nasz stały dział, traktujący o najpopularniejszych na świecie systemach do gier wideo, będzie musiał przejść obowiązkową metamorfozę. Jest to spowodowane tym, że przez te kilkanaście odcinków zdążyliśmy przedstawić Wam wszystkie ważniejsze konsole. Najwyższy czas zająć się oprogramowaniem do tych wspaniałych maszynek. Materiałów nie powinno nam zabraknąć, bo oto w Polsce nieoczekiwanie wzrasta zainteresowanie konsolami. Mocno zakorzeniała się 16-bitowa maszynka SNES, przebojem wchodzi JAGUAR, bardzo prawdopodobne, że wkrótce SEGA i SONY PLAYSTATION będą w Polsce oficjalnie dystrybuowane. Zagęściło się więc i dobrze. Zajmiemy się wszystkim tym, co dostępne jest na naszym rynku. Będziemy prezentowali oferty dystrybutorów i to zarówno sprzętowe, jak i programowe. Szczególnie zadbamy o to, aby tych ostatnich było jak najwięcej.

Wszystkie te zmiany, o których wspomnieliśmy, będziemy wprowadzali sukcesywnie od następnego numeru, a dziś jeszcze „mieszanka firmowa", czyli wszystkiego po trochu.

KONSOLOWY ECTS '95

Podczas naszej wizyty na londyńskich Targach Gier trudno było nie zauważyć ekspansji konsol do gier. Tradycyjnie już Sony, firma dysponująca olbrzymim potencjałem finansowym, zadbała o to, aby ich sztandarowy produkt – Playstation – było widać dosłownie wszędzie. I tak było w istocie, szczególnie na antresoli, gdzie zrobiono prawdziwy show dla graczy. Ustawiono tam ponad 60 maszynek i (lekko licząc) ponad 3 razy więcej ekranów.

Niejeden prawdziwy fanatyk komputerowego szaleństwa zaprzedałby duszę diabłu, byle móc zagościć w tym królestwie. A było na co popatrzeć. Niemal na każdym zestawie odpalona była inna gierka. Nie zabrakło legendarnych „Toshinden", „Tekken" i „Ridge Racer", ale były i inne hiciory, jak choćby „Mortal Kombat 3". Giercować można było do woli i za darmochę. Po godzince szaleństwa w zorganizowanej przez Playstation jaskini gier można było dostać oczopląsu z rozdwojeniem jaźni. Na biednego gracza przygotowano bowiem totalny atak dźwięku i obrazu. Wyglądało to, jak wielki korytarz utworzony z ekranów telewizyjnych, osaczających człowieka z trzech stron – stanowiły nawet sufit! Każdy był oczywiście włączony, z każdego dobywały się niesamowite odgłosy. Mieszały się odgłosy łamanych kości, okrzyki wojowników, na przemian z piskiem opon samochodów wyścigowych i rykiem silników. Tudzież tubalne śpiewy kibiców piłkarskich krzyżowały się z dopingiem dla graczy NBA. Było czadowo: krew, pot, zgrzytanie zębami i wysoki poziom adrenaliny. To tyle, jeśli idzie o „jaskinię gier" Sony, a musicie wiedzieć, że również poza nią, wszędzie porozstawiane były stanowiska z Playstation, na których najczęściej prezentowano beta-wersje najnowszych gierek. Oczywiście nie było to już koordynowane przez Sony, tylko przez firmy software'owe, które gromadnie przystąpiły do tworzenia gier na tę nową platformę sprzętową. W ten sposób nie promowano jedynie Playstation – liczne były również stanowiska Segi Saturn. Ten najpoważniejszy dla Playstation konkurent był jednak znacznie mniej widoczny w hali „Olympia", ale było to spowodowane tym, że większą prezentację prowadzono w nowej siedzibie Segi, gdzie można było dojechać specjalnymi autobusami firmowymi. Poza samą konsolą nie było tam jednak co oglądać, choć oficjalna premiera Saturna w Europie odbyła się ponad miesiąc wcześniej (Playstation miał trafić do sprzedaży dopiero po ECTS). Zapowiedzi i plany – to tylko teoria. Mogli się o tym przekonać dotkliwie przedstawiciele Segi. Okazało się mianowicie, że sprzedaż konsoli, zarówno w USA, jak i w Europie nie przebiega zgodnie z oczekiwaniami. W założonym przez specjalistów od marketingu pier-


„Deska" w połączeniu z Playstation to odlotowa zabawa


VIRTUA FIGHTER 2 był przebojem londyńskich salonów

wszym etapie sprzedaży w USA, nabywców znalazło zaledwie 50 tys. konsol, podczas gdy zakładano zbyt 250 tys. egzemplarzy. Wieści zza Oceanu wprost zmroziły producentów gier. Wiele liczących się firm zawiesiło realizację projektów na Saturna, a Electronic Arts wręcz wycofał się z produkcji gier na Saturna, czekając na dalszy rozwój sytuacji. Taka reakcja ze strony gigantów od software'u może oznaczać klęskę całego projektu Saturn, ale nie uprzedzajmy wypadków.

Na Targach bardzo ładnie zaprezentowała się firma Atari z kontrowersyjnym Jaguarem. Wygląda na to, że po chwilowym spadku notowań, spowodowanym m.in. agresywną reklamą i ostrym wejściem konkurencyjnych konsol: Playstation i Saturn, Jaguar zwyżkuje. Zaprezentowano wiele fajnych gierek, a stanowisko Atari stylizowane na stare zamczysko, było licznie odwiedzane. Żeby sobie zagrać, trzeba było niestety czekać w kolejce. Gry, pozornie dość przeciętne, potrafiły jednak przykuć uwagę graczy na długi czas. Widocznie miały w sobie to coś!

Konsol 16-bitowych w zasadzie na Targach nie było. Jedyny akcent Nintendo – niegdysiejszego mocarza – spotkaliśmy tylko na stoisku... Ocean. Prezentowano tam bowiem słynnego „Dooma" na Nintendo. Dowiedzieliśmy się także, że w Anglii zlikwidowano przedstawicielstwo Nintendo, ponoć ze względu na cięcia budżetowe. Związane to jest z nagłym spadkiem zainteresowania technologią 16-bitową. Natomiast zapowiadana „Ultra 64", to wciąż jeszcze pieśń przyszłości.

W licznych londyńskich salonach gier niepodzielnie rządzą systemy Segi i Nintendo. Te wymyślne urządzenia, to już nie tylko klasyczne pudła z ekranem. W zależności od okoliczności są to bolidy wyścigowe, samochody terenowe, kabiny pilota, itp. Olbrzymie wrażenie robi rząd ok. 20 stanowisk z grą „Daytona USA". Masz prawdziwą kierownicę, skrzynię biegów, pedały gazu i hamulca, a do tego wszystkiego fotel na którym siedzisz wykonuje różne ewolucje, w zależności od sytuacji na drodze. Dla użytkowników domowych przygotowuje się specjalne bajery do ich konsol. Pisaliśmy już o piecaku „Aura Interceptor" do Segi i SNES-a. Szykuje się hełm VR do Jaguara. Lada moment pojawią się w sprzedaży specjalne joye dla konsolowiczów, imitujące kierownicę samochodową, drążki sterowe w samolotach, a nawet całe fotele lotnicze. Jak więc widać, w konsolowym światku dzieje się bardzo dużo. O wszystkim będziemy oczywiście sukcesywnie pisać ze szczególnym uwzględnieniem polskiego rynku.

■ Marek Suchocki



Ostra przycinka na Saturnie



JAGUAR 64-BIT INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM DO THE MATH

ATARI® MADE IN THE USA

ALIEN VS PREDATOR



„Alien vs. Predator" to jedna z najsłynniejszych i najlepszych gier na Jaguara, wykorzystująca w pełni jego możliwości graficzne (oczywiście w trybie SVGA). Wydana została przez firmę Rebellion Software i jest jedną z pierwszych gier na Jaguara. Jest to strzelanina w stylu „DOOM-a", złożona z trzech odrębnych epizodów, zaś postaci zaczerpnięte zostały z filmów „Aliens" i „Predator". Wcielając się w jedną z trzech postaci należy pamiętać, że jej wybór związany jest z poziomem trudności – wybór komandosa oznacza najłatwiejszy, Aliena – średni, a Predatora – najtrudniejszy poziom. Poniżej opiszę z grubsza sposoby walki i zadania, jakie czekają każdą z postaci, a należy wiedzieć, że każda z nich ma inny cel misji. Jako komandos walczysz z Obcymi (Alienami) i Drapieżnymi (Predatorami). Twoim głównym zadaniem jest wysadzenie w powietrze stacji „Golgota", gdzie cały ten szajs rozplenił się i próbuje założyć taką swoistą, mięsożerną „kolonijkę". Jak to zrobić, posiadając jedynie kilka rodzajów broni palnej, z których żadna nie wygląda na taką, która miałaby dokonać tak wielkich zmian architektonicznych w strukturze „Golgoty". Z pozoru proste – należy zebrać dziesięć „Security Cards" pozwalających na wchodzenie do zamkniętych pomieszczeń, a na dodatek jedna z nich (zapewne ta ostatnia) okaże się być kluczem uruchamiającym system autodestrukcji ww. stacji. Dlaczego z pozoru? Ano będziesz się musiał wykazać swoimi umiejętnościami orientacji w terenie, szybkością oraz precyzją strzelania do form życia tak odmiennych od ludzi. Kilka razy odczujesz skutki chodzenia po kałużach kwasu organicznego. A i obcowanie z poprzyklejanym do podłogi, ścian i sufitu czymś, co przypomina wytwory dziecka, któremu mama kupiła zestaw „Mały Inżynier Genetyczny" i wychodząc z domu zostawiła psa, węża i złote rybki, nie będzie pozytywnie rzutowało na Twoje przetrwanie. Pamiętaj jednak, aby koniecznie „wchodzić" do komputerów, gdzie podane są informacje pomocne przy dalszym przebiegu misji. Gdy będziesz lawirować poprzez korytarze, niejednokrotnie będziesz musiał przechodzić z poziomu na poziom (stacja jest pięciopoziomowa). Oczywiście w takich przypadkach pomocna może być winda, lecz nie zawsze będziesz mógł skorzystać z takiego luksusu. Wtedy wyjściem z sytuacji mogą być szyby wentylacyjne (Airduck). Pomyśl o tym! A teraz bonus! Rewelacja! Jak będziesz miał szczęście, to znajdziesz detektor ruchu, taki jak w filmie („Aliens" oczywiście). Drapieżca (Predator) zaś, potrafi być czasami mniej widzialny niż Obcy. Pamiętaj! Predator jest jeden, lecz trafiony wstanie i będzie prześladował Cię nadal. O.K. Przeszedłeś poziom najłatwiejszy i chcesz być choć raz w życiu potwornie potworny.



Wcielasz się w Obcego. Wrogowie Obcych to te ohydy – ludzie i Predator. Natomiast Twoim zadaniem jest skolonizowanie „Golgoty". Pomagają Ci w tym Twoje zdolności pasożytnicze – robisz z ludzi kokony, będące inkubatorami embrionów rasy Obcych. Nadto pomagać Ci będą: pazurki, ogonek i buźka z kilkoma szeregami ząbków. Jednak nie wszyscy nadają się na dobry materiał do „zakokonienia" i ci umrą zagryzieni lub poszarpani. A teraz marzenie Twojego życia – Predator. Celem Drapieżcy jest ubicie matki Obcych. Przeszkadzać Ci w tym będą hordy krwiożerczych Alienów. Broń jaką dysponujesz to szpony, latające dyski i taka wysuwana dzida. Z Twoim wzrokiem też będzie różnie bywało. Możesz widzieć normalnie, w podczerwieni lub tak trochę na fioletowo. A co najważniejsze – możesz być niewidzialny.

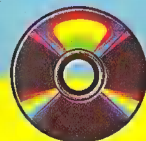


Uff... Tyle o postaciach. Dodatkowym walorem gry „Aliens vs. Predator" jest jej dźwięk i muzyka. Z filmu zostały zaczerpnięte nie tylko postaci, ale i niektóre efekty dźwiękowe. A wszystko to na jednym cartridge'u!

■ ARCHIE KEY

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W PAŹDZIERNIKU, NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY HURTOWNI "AVAX", TEL. (0-22) 10-69-58



TOP 5 PC CD-ROM PAŹDZIERNIK

1 .... COMMAND & CONQUER
2 .... PHANTASMAGORIA
3 .... NEED FOR SPEED
4 .... CRUSADER NO REMORSE
5 .... DUNGEON MASTER 2



TOP 5 PC 3.5" HD PAŹDZIERNIK

1 ....LIGA POLSKA MANAGER '95
2 ....KLIK & PLAY
3 .... KAJKO I KOKOSZ
4 ....GUNSHIP 2000
5 .... UFO 2



TOP 5 AMIGA PAŹDZIERNIK

1 ....LIGA POLSKA MANAGER
2 ....SPEEDWAY MANAGER 2
3 ....POLE WALKI
4 ....PROJECT BATTLEFIELD
5 .... DOMAN

TIPS & TRICKS

A-TRAIN (PC)

Trzy niewielkie podpowiedzi:

– pieniądze – przytrzymując klawisze CTRL i SHIFT, napisz CHEATER–CHEATERWIMP, a dostaniesz 1.000.000$ i zapełnisz magazyny.

– jeśli chcesz zagrać miastem przedstawionym w demo – otwórz menu SYSTEM i wybierz w nim opcję SAVE. Opuść grę, a kiedy do niej wrócisz – możesz załadować scenariusz miasta – dema.

– ciekawą grafikę można zobaczyć po wpisaniu BELLYBUTTON (przytrzymując klawisze [CTRL] i [ALT]).

■ Wist

ACES OF THE PACIFIC (PC)

Aby zachować życie pilotów, przed niebezpieczną misją wykonaj kopię pliku ROSTER.DAT (np. komendą COPY ROSTER.DAT ROSTER.XXX). Jeśli misja zakończy się sukcesem, to dobrze, ale jeśli nie – wystarczy skopiować stary ROSTER.DAT.

■ Wist

BATTLE ISLE 2 (PC)

Dostęp do kolejnych 24 poziomów:

01 AMPORGE
02 JOGRWAI
03 GEGIDOS
04 WABODAE
05 BUFASWE
06 GEHAUWA
07 OLARIBU
08 FITORGE
09 DAFATWA
10 WABIKDO
11 GEEUSAT
12 KAIMAWA
13 SIETIBU
14 GEDEROM
15 ULUARGE
16 ABUNDWA
17 LANAGDE
18 WAFEFAL
19 BUSALUG
20 GEKEFZU
21 YETUDWA
22 WAGOPAY
23 ZAFLUGE
24 SKATZWA

BATTLE ISLE SCENARIO DISK 1 (PC)

Kody

Jeden gracz:
WATCH
LAGUN
BIRMA
SERPT
RAMBO
YUKON
PIONT
FROGS
ITALY
LINES
VARUS
SOUND
TWEAK

Dwóch graczy:
CLOCK
LOSAG
BOMBS
COMET
PEARL
MIROR
ROMEL
MAGMA

BATTLE ISLE '93 (PC)

Jeden gracz:
LUMIT
LUNAR
LUTOF
SONIX
SOSOO
SONAF
RACHE
RAMPE
RANGG
FILMO
FIEST
FINXT
EBENE
EBSYL
EBONY
EBTAR
KARST
KANTO
KAROT
KAISR
SYBIL
SFINX
SYNOM

Dwóch graczy:
LUPOS
SONNE
SOTEX
RASEN
FISCH
EBTON
KABEL
SYTAX

Tajne poziomy:
DIONE
NAIAD

■ Wist

COOL CROC TWINS (PC)

Seria kodów pozwalających na dostęp do kolejnych leveli:

AAAA
BLOY
ZARP
MILP
CREG
SMAT
PLIM
TRUB
DRIT
HISP
FROS
QUOL

■ Wist

DYNA BLASTER (PC)

Na screenie tytułowym wpisz HUDSONSOFT, a kiedy gra wystartuje będziesz miał nieskończone życie i więcej bomb. Kody do kolejnych poziomów:

1 – 4:
UKBLHTVG
MXVEEOYH
UCCZVOEN
UXNKWBVH
UCRZVEEN
UOHZHBRE
MWCEHHEA
MBHABVVA
MKYNNWVH
UANVQIZN
MUVCNGGP
UWOVQGHK
MWFCIJVH
UCFHQWPU
5:
UOBHMOPA
UOHHMOTA
MXECTLTY
MWCCWJCH
6:
MWCCGTTY
UWVVVTAT
MUWCPIHC
UAVKQLKV
MBAAIGPV
7:
MWEESLNK
MUCETPHT
MUBEVVKN
8:
UBHOVBPK
MCKAGILN
UXYFWMGY
UAEFVSLH
MBCABOKN (sekwencja końcowa)

■ Wist

ELF (PC)

Zapauzuj grę klawiszem [P], napisz HIGHLANDER i ponownie naciśnij klawisz [P]. Powinno to uruchomić następujące klawisze:

[I] – nieskończone życie
[E] – latanie
[M] – przerzucenie do końcowej sceny poziomu (strażnik!)
[S] – skok do następnego poziomu

■ Wist

EPIC PINBALL (PC)

Wejdź do menu opcji danego stołu, ustaw kursor na liczbie bil i naciśnij [F1] – dostaniesz 6 kul do gry.

■ Wist

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (PC)

Kody dostępu do leveli:

090 PARAMEDIC
100 DOOVETAIL
110 PURSE
120 SPIDER
130 ASIDE
140 MACARONI
150 ACID
160 PASSWORD

■ Wist

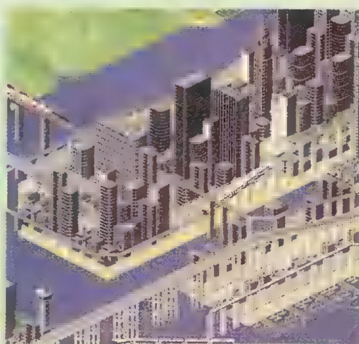
F-29 RETALIATOR (PC)

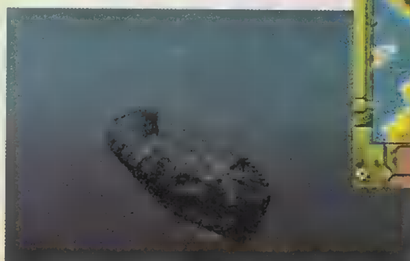
Jeśli chcesz mieć nieskończoną ilość amunicji, wpisz się jako CIARAN. Po przejściu do logu pilota powinieneś zobaczyć OCEAN OK jako imię pilota.

■ Wist

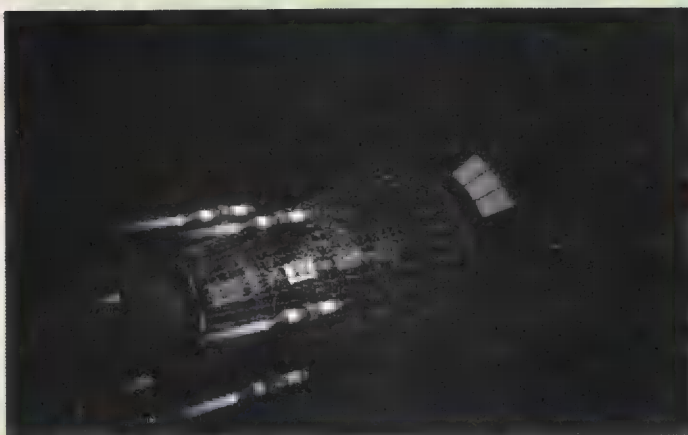
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (PC)

Sposób (niezbyt sportowy) na wygranie meczu to stanięcie przed bramkarzem, kiedy ten wybija piłkę – wślizg lub główka









powinna załatwić sprawę!

■ Wist

GOLDEN AXE (PC)

Jeśli podczas wyboru postaci naciśniesz klawisz od [1] do [8], rozpoczniesz grę od tego poziomu.

■ Wist

HUMANS (PC)

Kody do poziomów:
DARWIN
ANDIE PANDY
GET A LIFE
CARLOS
HOWIE
MOOBLE
CSL
THE HUMBLE ONE
PIXIE
MILESTONE
WAR WAR WAR
J MCKINNON
UNLUCKY
BLUE MONKEY
RED DWARF
BAD TASTE
THE KITCHEN
CJ
SORT IT OUT
SMART
VILLA3BORRO2
EARLY MORNING
BORO4LEEDS1
EASY LIFE
JIMS TIES
PARKVIEW
NICENEASY
GREEN CARD
COOKIE
MALCY MALC
RAVING BURK
YOU GOT IT
SGNIMMEL
MINISTRY
MAD FREDDY
BIZZARE
FREE SCOTLAND
APPLE JUICE
PAYDAY
BANANNA MOON
BONUS
BOUNCING
NO MONEY
ASF
VISION
SISTERS
FAST FASHION
CARGO
RAB C NESBITT
RANGERS
RAINBOW
DOODY
MIGHTY BAZ
TIRED
CONSOLIDATED
STAY HAPPY
AMERICA
ANOTHER HAPPY DAY
ISOLATION
PROMISED LAND
DAEMONSLATE
BIG RAB
MIAMI VICE
MARGARET
A34732473
HELP ME
THE EXILES
EIGHTLANDS
WINE AND DINE
NIN
TECHNOPHOBE
GETTING THERE
TIME IS
RUNNING OUT
LORDS OF CHAOS
NOW ITS DONE
IM OUT OF HERE
HERE TO A
BETTER LIFE
BYE BYE BYE



MAGIC POCKETS (PC)

Kody dostępu do kolejnych plansz – naciśnij klawisz [F2] i wstukaj jeden z nich:
1. świat pierwszy – jaskinie
1053
3425
8282
4476
7766
2. świat drugi – dżungla
5284
4757
2818
1960
6331
3. świat trzeci – jeziora
3505
0692
1786
9877
7962
4125
2219
4. świat czwarty – góry
8498
4370
3541
2823
1286
6067

■ Wist

OPERATION WOLF (PC)
Podczas wyświetlania najwyższych wyników naciśnij klawisz [F10], ■ napis HIGH SCORES powinien zmienić się na FIRM HELP. Podczas gry możesz używać dodatkowych klawiszy:
[F7] dodatkowa amunicja i zdrowie
[F8] przeskakiwanie poziomów
[F9] nietykalność
■ **Wist**

OUTPOST (PC)
Ułatwisz sobie kolonizację obcych światów, jeśli użyjesz jednego (lub kilku) z podanych poniżej oszustw:
[CTRL] + [F9] niszczy wszystkich rebeliantów
[CTRL] + [F10] wywołuje menu katastrof
[CTRL] + [F11] nieskończone zasoby
[CTRL] + [F12] menu usta wiania edukacji, morale i przestępczości
■ **Wist**

PINBALL FANTASIES (PC)
Oszustwa, które możesz wpisać podczas przewijania stołu do góry i do dołu:
GREET: pozdrowienia (HI)
SNAIL: spowalnia grę
EXTRA BALLS: dodatkowe dwie bile
EARTHQUAKE: wyłącza tilty
FAIR PLAY: wyłącza wszystkie oszustwa
■ **Wist**

POPULOUS 2 (PC)
Kody dostępu do co setnego poziomu:
100 HOLLAK
200 ALLOAK
300 UGWIAB
400 SUAFAK
500 ITABAB
600 NELLAF
700 CCEGAT
800 SINAT
■ **Wist**

PREMIER MANAGER (PC)
Jeśli brakuje Ci funduszy, przejdź do menu z transferami i wybierz opcję sprzedawania – jako gracza którego chcesz się pozbyć wskaż puste miejsce po liście graczy, ■ dostaniesz 500,000 funtów! Możesz to powtarzać kilka razy. Jeśli z kolei użyjesz telefonu i wystukasz numer Gremlin Graphics (753423), Twój bramkarz zmieni nazwisko na GREMLIN i będzie miał 99 poziom umiejętności!
■ **Wist**

PRINCE OF PERSIA 2 (PC)
Po wystartowaniu gry poleceniem PRINCE2 YIPPEEYAHOO możesz używać następujących klawiszy:
[K] zabija wszystkich przeciwników na ekranie,
[R] wskrzesza Cię po śmierci,
[+] zwiększa czas,
[–] zmniejsza czas,
[F1] włącza lub wyłącza „zwolniony film",
[F2] pokazuje Twoją pozycję według osi poziomej,
[F3] włącza lub wyłącza widok gracza,
[F4] włącza lub wyłącza siatkę
Razem z klawiszem [SHIFT]:
[W] umożliwia przeżycie upadku z dużej wysokości,
[T] dodatkowa energia,
[R] pokazuje numer kolejnej lokacji,
[B] włącza lub wyłącza animacje tła,
[S] uwalnia cień,
[I] odwraca ekran,
[ALT] + [N] skok do kolejnego poziomu.
Jeśli używasz joysticka:
[CURSOR LEFT] ruch o jeden pixel w lewo,
[CURSOR LEFT] ruch o jeden pixel w prawo,
[PAGE DOWN] ruch o pół kroku w lewo,
[END] ruch o pół kroku w prawo.
■ **Wist**



RAILROAD TYCOON (PC)
Podczas gry naciśnij klawisz [F1], a później przytrzymaj (lub kilka razy naciśnij) kombinację [SHIFT] + [4] (znak „$"), ■ otrzymasz 500,000$.
■ **Wist**

RAPTOR (PC)
Możesz łatwo podnieść swój stan posiadania, jeśli kilka razy polecisz na misje treningowe (ROOKIE) i zdobędziesz AIR TO GROUND MISSLES – wystarczy nacisnąć [ESC], wrócić do sklepu, sprzedać je, jeszcze raz polecieć, itd.
■ **Wist**

RISKY WOODS (PC)
Po wystukaniu podczas wyświetlania ekranu tytułowego ciągu znaków: QWERTYUIOP powinna pojawić się informacja: CHEAT KEYS (F1–F4) ACTIVATED. Teraz możesz używać następujących klawiszy:
[F1] – ustawia liczbę żyć na maksymalne 9
[F2] – ustawia liczbę monet na maksymalne 999
[F3] – zwiększa czas o trzy sekundy
[F4] – przeskakuje do następnego poziomu
■ **Wist**

ROME AD42 (PC)
Można ułatwić sobie życie w grze i przytrzymując klawisz [ALT] wystukać:

HERCULANEUM
764 błyskawice
826 erupcja wulkanu
293 pieniądze dla armii
472 koniec poziomu

ROME 1
442 południe
443 północ
719 kupno niewolnika
608 kupno niewolnicy
426 targ niewolników
482 koniec poziomu

ROME 2
223 ogień
234 noc
235 dzień
232 deszcz
490 koniec poziomu

EGYPT
809 koniec poziomu

ROME 3
403 noc
434 kupno niewolnika
624 koniec poziomu
■ **Wist**

WS – Wydanie Specjalne CS
CS – Computer Studio
GK – Gry Komputerowe

Numery Archiwalne

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Aces Of The Deep	GK 3/95
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Alone In The Dark 3	GK 4/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Beneath a Steel Sky	GK 6/95
Benefactor	WS 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Cyberia	GK 4/95
Cyclemania	GK 6/95
Dark Legions	CS 1/95, 2/95
Darkseed	CS 2/93
Dawn Patrol	GK 3/95
Death Mask	WS 1/95
Detroit	CS 5/94
Discworld	GK 6/95
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dream Web	GK 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 ■	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94, 1/95
Front Lines	GK 6/95
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Hardball 4	GK 5/95
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones 3	GK 5/95
Indiana Jones IV	CS 1/93
Innocent 2 (Guilty)	GK 3/95
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Knights Of Xentar	CS 2/95
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95, 2/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94, 1/95
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Legend Of Kyrandia 3	GK 6/95
Lester Manley...	GK 4/95
Live & Death	CS 5-6-7
Lost Eden	GK 6/95
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Mentor	GK 3/95
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 ■	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Mortal Kombat 2	GK 3/95, 4/95
Narco Police	CS 5-6-7
Navy Fighters	CS 2/95
Oil Barons	WS 3/93
One Must Fall	GK 5/95
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Pizza Tycoon	GK 4/95
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Reunion	CS 2/95
Ring World	GK 3/94
Ring World 2	GK 6/95
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Rise Of The Robots	GK 5/95
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Second Samuraj	WS 1/95
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Sim Tower	GK 6/95
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Star Federation	GK 4/95
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
System Shock	GK 4/95, 5/95, 6/95
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Teenagent	GK 3/95, 4/95
The Big Red Adv.	GK 5/95
Theme Park	GK 4/95, 5/95
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94, 1/95
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
UFO 2	GK 5/95
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
Woodruff	GK 5/95
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY: patrz str. 41

PRENUMERATA

PRENUMERATA

Namieszaliśmy trochę z tymi darmowymi krążkami. Wybaczcie nam, ale rozpętaliśmy tę całą akcję z myślą o Was drodzy Czytelnicy. Darmowy krążek CD jako bonus dla zamawiających prenumeratę to świetny pomysł. Kłopot w tym, że z realizacją tego przedsięwzięcia, kłopotu co niemiara. Okazało się, że już druga z kolei firma piętrzy nam jakieś trudności obiektywne, a krążka jak nie było tak nie ma. Pisząc te słowa, obiecanych krążków fizycznie nie mamy – podobno już (dopiero) się tłoczą. Mamy nadzieję, że otrzymamy je już za kilka dni i wywiążemy się z naszej umowy. Jeszcze raz gorąco Was przepraszamy za opóźnienia. Zadbamy o to, aby następne „bonusy" były lepiej przygotowane.

Mamy nadzieję, że tym mało optymistycznym wstępem nie udało nam zrazić wielu przyszłych prenumeratorów. Gorąco namawiamy do wyboru tej formy zakupu naszego miesięcznika. Każdy bowiem kto wykupi (tylko do końca roku!) prenumeratę na 12 kolejnych numerów, otrzyma przy pierwszej wysyłce 1 krążek CD wypełniony po brzegi gierkami. Zachęcamy więc do zaprenumerowania GIER KOMPUTEROWYCH, bo naprawdę warto. Prenumeratę można zrealizować na dwa sposoby.

1. **Prenumerata krajowa na I kwartał '96 w „Ruch-u"**

Należność (2,20 x 3) za numery: styczeń, luty, marzec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. W tym przypadku prosimy dodatkowo nadesłać do redakcji informację o tym, że prenumeratę zgłoszono w „Ruch-u", a co najważniejsze podać trzeba jakim sprzętem dysponujesz.

2. **W redakcji**

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „GIER KOMPUTEROWYCH", „COMPUTER STUDIO", „WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO", „CD-ROM MAGAZYN-MULTIMEDIA". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie od dowolnie wybranego numeru — należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach". Tu także podaj koniecznie typ komputera którym dysponujesz.

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł, trzeba okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism „CGS Computer Studio" w prenumeracie:

- Gry Komputerowe — 2,20 zł.
- Computer Studio — 1,80 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio — 1,80 zł.
- CD-ROM Magazyn-Multimedia — 2,00 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma, może wypełnić zwykły blankiet na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

UWAGA! Każdy kto zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów „GIER KOMPUTEROWYCH" lub „CD ROM MAGAZYN" otrzyma przy pierwszej wysyłce, bezpłatnie krążek CD z atrakcyjnymi programami. W przypadku zamówienia prenumeraty na te dwa tytuły, będą to różne krążki CD.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli ktoś chce otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism, można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach, zamieszczamy na stronie 40.

ROCZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH" TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery:

1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej — zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a w „uwagach" piszemy — rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać — rocznik.

Świadczenia dodatkowe .... Opłata ....

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa) .... ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość .... poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat

CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

0 4 2 0 2

Nr nadania .... Stępel okręgowy Dzień nadania podpis przyjm. .... podpis kontr. ....

Odcinek dla adresata .... ulica, nr domu, nr mieszkania ....

ozn. kodowe .... poczta

zł

ADRESAT

CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

.... ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta

zł

CGS-Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko- nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe .... poczta

Dzień nadania Opłata zł .... Nr nadania

podpis przyjm. ....

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", kupon konkursowy i lista zwycięzców z poprzedniego numeru.

KONKURS „3 pytania"

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Podaj tytuł najnowszej gry opracowanej przez Westwood Studios
2. Jaka gra jest bezpośrednią kontynuacją A-TRAIN
3. Jak brzmi imię i nazwisko twórca „ULTIMY"

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli jesteście stałymi Czytelnikami naszego pisma, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

NAGRODY, NAGRODY, NAGRODY...

Nagrodami w tym konkursie są:

- ŚWIAT WINDOWS (230 programów Shareware) – PC CD-ROM
- FRANKENSTEIN – PC
- LIGA POLSKA MANAGER – AMIGA
- LAZARUS – C-64 (dysk)
- F1 TORNADO – C-64 (dysk)
- ETERNAL – C-64 (dysk)
- RALLY SIMULATOR – C-64 (dysk)

UWAGA! KONIECZNIE napisz, który z wyżej wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej.

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 16 listopada.

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Rozwiązanie konkursu
„3 pytania" z nr. 10/95
1. LEX
2. INTERPLAY
3. WATERWORLD

Nagrody otrzymują:

1.PIOTREK I WOJTEK PACHUTA z RADOMSKA - „INTERNATIONAL SOCCER"
2.KRZYSZTOF MAŁOWANIEC z KATOWIC - „CYTADELA"
3.ŁUKASZ MACIEJEWSKI z SKIERNIEWIC - „KOŚCI i POKER"
4.ARTUR RUSZYŃSKI z CIECHANOWA - „ECTS'95 INTERACTIVE"

Grę "THE LAST BOUNTY HUNTER" ufundowaną przez firmę CD-PROJEKT wygrała EMILA MARCINIAK ze SZCZECINKA

Nagrody pocieszenia otrzymują:

1.ADAM FOGIEL z CHWARZNA - "RISE OF THE TRIAD"
2.BŁAŻEJ CIESIELSKI z GOLINA - „RISE OF THE TRIAD"
3.DOMINIK REINHOLZ z KOSZALINA - „RISE OF THE TRIAD"
4.TOMASZ CICHY z BYTOMIA - „RISE OF THE TRIAD"
5.BARTEK PACZÓSKI z WARSZAWY - „RISE OF THE TRIAD"
6.MACIEJ RUTOWICZ z KUTNA - „RISE OF THE TRIAD"
7.JANUSZ WOJCIECHOWSKI z LUBLINA - „RISE OF THE TRIAD"
8.LESZEK ROŻALSKI z RUDY ŚLĄSKIEJ - „RISE OF THE TRIAD"
9.ZARZYCKI ZBIGNIEW z OPOLA - "RISE OF THE TRIAD"
10.MARCIN KAPELUSZNY z CZAPLINEK - „RISE OF THE TRIAD"

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą. Oto adres pod który należy kierować kartki pocztowe z odpowiedziami:

„CGS - COMPUTER STUDIO"
04-202 WARSZAWA
al. MARSA 6

KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 11/95

Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, a weźmiesz udział w losowaniu nagrody!

Nr karty (listy) poręczeń		Awizowano dnia ....19 .... r podpis ....
	Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem Przelano na rachunek .... dnia ....19 .... r .... Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego	
Znamiona dowodu tożsamości .... Nr .... rodzaj dowodu wydany przez ....dn ..... m-c .... 19 ... r miejsce i data wydania	Dzień wypłaty Nr księgi wypł. przekazów .... podpis wypłac.	

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95 2/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 4/95
GK 6 12 począwszy od nr. 12/95
MM 6 12 począwszy od nr. 11/95
UWAGI

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95 2/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 4/95
GK 6 12 począwszy od nr. 12/95
MM 6 12 począwszy od nr. 11/95

CS–Computer Studio
WS–Wydanie Specjalne
MM–CD–ROM Magazyn Multimedia
GK–Gry Komputerowe

A IV NETWORK$

„SIM CITY 2000" firmy Maxis i „TRANSPORT TYCOON" MicroProse, to obecnie czołówka programów określanych jako symulacje gospodarcze. Aktualnie do tych tytułów doliczyć można program Infogrames – „AIV NETWORK$".

Graficznie nie odbiega on specjalnie od swych wielkich poprzedników. Podobne, plastyczne widoczki, z grafiką wysokiej rozdzielczości – budynki, pojazdy, rzeki i pagórki. Graczowi, wcielonemu w prezesa Korporacji AIV, nie zabraknie tu chyba żadnych możliwości planowania rozwoju firmy – jest tu spekulacja działkami budowlanymi, budowa miast, rozwój sieci transportowej, a także spekulacje giełdowe i możliwość wykupienia najgroźniejszych konkurentów. Gracze, którzy poznali już kilka gier tego typu, szybko odkryją masę analogii ze słynnym „A-TRAIN". Oczywiście grafika jest lepszej jakości, interfejs sterujący mocno zmieniony, ale sam pomysł i wiele elementów graficznych jest żywcem przeniesionych z „A-TRAIN".

Nic dziwnego – twórcami „AIV NETWORK$" jest zespół Artdink, czyli autorzy i pomysłodawcy „A-TRAIN"! Okazuje się, że po „A-TRAIN" zespół Artdink stworzył jeszcze „A-TRAIN II" oraz „A-TRAIN III" i na tym zakończył współpracę z firmą Maxis. Gdy Artdink stworzył „A-TRAIN IV", wówczas zaczął poszukiwać nowego dystrybutora i tak rozpoczęła się współpraca z Infogrames. Jednak „A-TRAIN IV" nigdy się nie ukazał – ludzie z Infogrames uznali go za zbyt mało ambitny. Ale właśnie ten program stał się punktem wyjściowym do przedsięwzięcia o wiele ciekawszego – właśnie „A IV NETWORK$".

O ile w „A-TRAIN" mieliśmy do czynienia wyłącznie z rozbudową sieci kolejowej, to tu równolegle rozwijamy sieć kolejową i połączenia autobusowe. Cała pozostała otoczka nie uległa większym zmianom – w dalszym ciągu możemy kupować i sprzedawać działki, budynki, fabryki i ośrodki rekreacyjne. Możemy również zaciągać kredyty bankowe i spekulować na giełdzie. Ci, którzy znają i lubią którąś z wersji „A-TRAIN", na pewno z przyjemnością zechcą zagrać w „A IV NETWORK$". A pozostali? No cóż, z pewnością można stwierdzić, że „A IV NETWORK$" nie odbiega jakością od „TRANSPORT TYCOONA" i „SIM CITY 2000" – to taki „A-Train 2000". Jeśli komuś nie podobają się tego typu programy, to sam sobie winien – gra w „A IV NETWORK$" z pewnością również nie przypadnie mu do gustu!

■ Leszek Krowic-





dystrybucja: **MIRAGE**
TEL. (0-22) 671-15-51

cena: **TEL.**

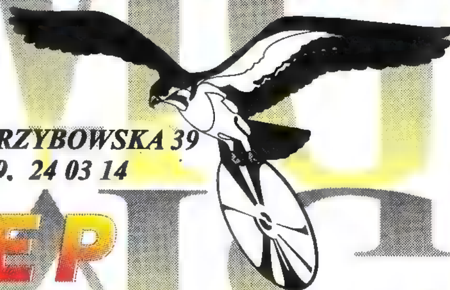
wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

INFOGRAMES '95

85%

EKONOM.-STRAT.

ŚWIAT CD-ROM



00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14

SKLEP

ZAPRASZA NA ZAKUPY MULTIMEDIALNE
W GODZINACH:
PN - PT 9:30 - 19:00
SOB. 10:00 - 15:00

PC CD-ROM, MAC CD-ROM:

- ✓ *GRY*
- ✓ *SŁOWNIKI*
- ✓ *ENCYKLOPEDIE*
- ✓ *ATLASY*
- ✓ *PRZEWODNIKI*

Digital Multimedia Group

ŚWIAT MULTIMEDIÓW

Karty dźwiękowe i VIDEO

SOUND BLASTER

Czytniki CD-ROM

IDE/ATAPI SCSI

Głośniki aktywne

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

-do pracy, nauki i wspaniałej rozrywki

UWAGA!!!

Oferta specjalna: pakiet multimedialny złożony z karty SB 16 CSP, CD-ROM-u (Quad Speed) głośników, mikrofonu i mnóstwa oprogramowania na płytach CD-ROM: encyklopedie, gry, programy edukacyjne i biurowe (patrz CHIP 7/95)



ANPA s.c. - Biuro handlowe, 02-515 Warszawa, ul. Puławska 1a/6, tel/fax: (02)49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Creative Labs i został użyty w celach informacyjnych

GRY KOMPUTEROWE

AVAX 04-029 WARSZAWA ul. ROZŁUCKA 5 / 5 TEL/FAX (022)10-69-58

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

WYBRANE TYTUŁY:

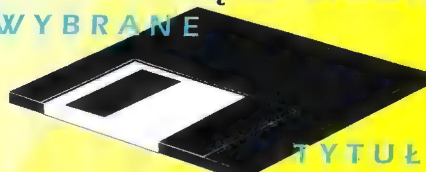


ACROSS THE RHINE	189.00	FADE TO BLACK	134.00	NEED FOR SPEED	134.00	SYSTEM SHOCK	104.00
ALONE IN THE DARK 3	98.00	FLIGHT UNLIMITED	189.00	NOCTROPOLIS	79.50	UNDER A KILLING MOON	159.00
ARMORED FIST	81.00	FX FIGHTER	169.00	PANZER GENERAL	82.00	US NAVY FIGHTER	104.00
BIOFORGE	110.00	FULL THROTTLE	183.00	PERFECT GENERAL [redacted]	119.00	WING COMMANDER 2	49.00
CIVIL WAR	101.50	HELL	104.00	PGA TOUR GOLF '96	179.00	WING COMMANDER [redacted]	183.00
COMANCHE	91.50	HI - OCTANE	134.50	PHANTASMAGORIA	169.00	WINGS OF GLORY	104.00
COMBAT AIR PATROL	110.00	KASPAROV'S GAMBIT	[redacted]	PITFALL '95	179.00	WITCHAVEN	179.00
COMMAND [redacted] CONQUER	147.00	KLIK [redacted] PLAY PL	110.00	PRIVATEER	49.00	WOLFPACK	60.00
CYBERIA	99.00	LAST BOUNTY HUNTER	99.00	PSYCHO PINBALL	169.00	WORLD CUP YEAR '94	91.00
DAEDALUS ENCOUNTER	134.00	LEMMNIGS NEW WORLD	24.50	RETRIBUTION	91.50	VIRTUACHESS	137.00
DISCWORLD	104.00	LITTLE BIG ADVENTURE	104.00	SLIPSTREAM 5000	85.50	10-PAK 4 (10 PŁYT)	146.00
DRUG WARS	99.00	LOST EDEN	134.00	SOCCER SUPERSTARS	69.50	1942 PACYFIC AIR WAR	95.50
DUNGEON MASTER [redacted]	139.00	MAGIC CARPET	110.00	SPACE HULK	24.50	I WIELE INNYCH..........	
ECSTATICA	79.50	MECHWARRIOR 2	199.00	STRIKE COMMANDER	49.00	ENCYKLOPEDIE, ATLASY OD	50.00
F-14 GOLD	159.00	MEGAPAK 3 (12 PŁYT)	149.00	SUPER STREET FIGHTER 2	97.50	EURO PLUS+ (3 PŁYTY)	495.00

POSIADAMY PONAD 300 TYLKO NAJLEPSZYCH GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

BLADE OF DESTINY	PC	24.50	HANNIBAL PL	PC/AM	47.50	POLE WALKI PL	AM	22.00
CHRISTMAS LEMMINGS	PC	24.50	HAND OF FATE PL	PC	67.00	PROJECT BATTLEFIELD	AM	27.00
COLONIZATION PL	PC	85.50	KAJKO I KOKOSZ PL	PC	50.00	RETRIBUTION	PC	97.50
COMANCHE	PC	91.50	KINGMAKER	PC	24.50	SPEEDWAY MANAGER [redacted]	AM	24.50
DOMAN	AM	36.00	KLIK AND PLAY PL	PC	85.50	UFO 2 PL	PC	85.50
EKSPERYMENT DELFIN PL	AM	34.50	LEMMINGS: ALL NEW....	PC	24.50	ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	AM	26.50
FIFA SOCCER	PC/AM	61.00	LIGA POLSKA MANAGER	PC	39.00	ZOOL	PC/AM	24.50
FLASHBACK	PC/AM	24.50	LIGA POLSKA MANAGER	AM	20.00	ZOOL 2	PC	24.50
GUNSHIP 2000	PC/AM	30.50	PIOTRKÓW 1939 PL	PC	43.50	I WIELE INNYCH..........		

WYBRANE TYTUŁY



W CENY WLICZONY JEST PODATEK VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO NADESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM.

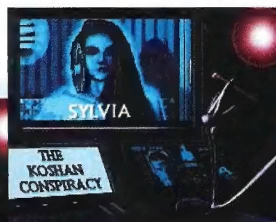
DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA DOŁĄCZAMY RACHUNEK POZWALAJĄCY NA ODPISANIE PROGRAMU OD PODSTAWY OPODATKOWANIA

KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW


THE KOSHAN CONSPIRACY
THE KOSHAN CONSPIRACY

THE KOSHAN CONSPIRACY

THE KOSHAN CONSPIRACY

SYLVIA
THE KOSHAN CONSPIRACY




MIRAGE